3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.11



为伊消得人憔悴

——掌机十大美女

GBA大作攻略4连发

《超级机器人大战OG2》、《三国志英杰传》、《三国志孔明传》、《冒险王比特 流氓大王》

看《SP》得大奖！

NDS、PSP、小神游SP全都送给您



一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机



二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖 5名
奖品：全新上市的小神游SP



四等奖 50名
奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在 2005 年 3 月 20 日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人 SP”栏目中 185 页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编 730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游 SP 以及 50 名 SMS2 记忆棒。中奖名单将在《掌机王 SP》第 12 辑上公布，敬请关注！

LIKY



◆首先要郑重给大家致歉，上一辑的赠品出现了与宣传不符的情况，面值50元的充值卡变成了18元，这是由于发货商那边出了些差错，我们也是在书上市后才发现这一情况，在此郑重向大家道歉，希望广大读者表示谅解，为表示歉意，这一辑我们不仅补送上一辑的50元“彩信充值卡”，还加送面值30元的“华仔语音充值卡”，另外，本辑的标准赠品——“文具盒＋书签”仍然保留，所以说本辑可谓赠品大爆发了，（笑）希望大家今后能一如既往地支持《掌机王SP》。

◆LIKY受邀担任了LEVELUP论坛的掌机区版主，以后LIKY经常会在那里灌水，而且其他小编也会在那里出现，欢迎大家去论坛捧场哦，记住论坛网址：www.levelup.cn



马修



●过年回家，看到老爸老妈还有爷爷都很好，马修也打心眼里高兴呢。

●春节前发售的《英杰传》、《孔明传》以及春节后的《机战OG2》，让痴迷于SLG的马修难以抗拒。尤其是《机战OG2》，绝对堪称GBA末期的终极大作。

●PSP版的《模拟火车＋电车GO》终于第一时间入手！但因为刚坐了一天两夜的火车，所以兴奋度有些打折扣……

●世间本无情人节，但过的人多了，就成了节——2月14日，加班的马修盯着电脑屏幕时，忽然悟出了这么句话，呵呵。


▲春节晚会上，这个美丽的舞蹈感动了很多人。

铭风



◎想在马路上炫一下PSP这个新玩艺还真不容易，拿着这个走在路上玩很容易撞到电线杆、邮筒等坚硬物品……

◎《波波罗物语》的BUG乃虚惊一场，游戏的新剧情和大量过关影像都可以看得出厂商的诚意。不过本人对2代的第3章“众神国度”被简化掉了十分不满……还是PS上的《波波罗物语2》最高啊！

◎3月大作如云，不知到时候能通几款啊。


▲PSP上大期待的RPG即将登场！

雷伊



■今年春节是雷伊5年来第一次回老家过年，这么多年没有回去，老家也发生了很大的变化，很多地方我已经不太认识了。抽空见了一下久未谋面的高中同学，男生倒没什么变化，可女生都变漂亮了。

■过年就玩了一个游戏——PSP版《真·三国无双》，目前游戏累计时间已经超过100小时，已有数名武将能力全满。在掌机上能玩到如此爽快的游戏实乃掌机玩家的幸福啊，强烈期待PSP版《战国无双》的公布！

■《研修医 天堂独太》的剧情小说到本期就连载完毕了，《掌机王SP》推出游戏剧情鉴赏的宗旨是让暂时没有能力玩到这些游戏的玩家都能体会到游戏优秀的剧情，还望各位读者多多捧场。

读者们，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　　邮编：730020。或发Email到pgking@263.net

掌机王SP VOL.11

CONTENTS 目录





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环



影像VCD内容导视

1 NDS游戏集锦
2 PSP新作大集锦
3 GBA新作拼盘
4 劲作狙击
—《机器人大战OG2》热血战斗影像欣赏
5 热血最强
—《马里奥对大金刚》专家关卡影像

索引

本辑赠品



赠品一
塞尔达主题＋卡比主题
塑料文具盒（两者随机送其一）

赠品二
总价值 80 元的
彩信充值卡＋语音充值卡







赠品三
史莱姆夹页书签



ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：星夜

■任天堂业绩狂降 NDS 急需大作刺激

1月底任天堂公布了第三财季（2004年10月至12月底）的财务报告，该季度任天堂业绩惨淡，净收入仅为213亿日元，比2003年同期大幅下降了43%。运营收入从739亿日元下降至631亿日元，目前任天堂已经将全年总销售收入预期从5400亿日元下调到5200亿日元。

掌机业务方面，NDS虽然硬件销量令人满意，不过软硬件销售比例还有待提高。虽然任天堂将本财年内NDS的硬件销售预期提高到了600万部，NDS的软件销售预期却从1500万套下调到1000万套。任天堂广报室室长丰田宪表示，NDS内置《PictoChat》以及附赠《银河战士Prime 猎人：初猎》使得玩家并不急于购买游戏，这也是NDS软件销量不够高的主要原因之一。不过NDS实现了任天堂开拓用户层的目标，据“任天堂俱乐部”的统计数据显示，22%的NDS用户为女性，比上次的统计结果又增加了7%。NDS用户中，超过19岁的成年人比例也从上次调查的49%增加到59%。

GBA业务依然是任天堂的重心所在，2004年GBA SP的软件出货量从6150万套提高到7260万套。其中“《FC MINI》系列”的总销量已经达到了721万套。

任天堂掌机销量数据表

GBA	2004年	2003年	累计
日本	228万台	260万台	1548万台
美国	801万台	841万台	3282万台
其他	406万台	460万台	1744万台
合计	1434万	1561万	6574万
DS	今年	累计	
日本	145万台	145万台	
美国	136万台	136万台	
其他	3万台	3万台	
合计	284万台	284万台	

■“Get! Nintendo DS”赠送百事版NDS

百事可乐在日本的生产商三得利（Suntory）饮料公司宣布与任天堂合作推出“百事可乐×任天堂”宣传活动，在这次活动期间，购买百事可乐的消费者将会获得任天堂提供的赠品，并且可以参与“Get! Nintendo DS”



抽奖活动，有机会获得百事可乐特别版NDS。

这项出“百事可乐×任天堂”活动将于3月15日开始启动，主要是为了配合宣传百事可乐推出的两种新口味可乐。在这项活动期间，购买500毫升罐装百事可乐的消费者将会获得“超级马里奥兄弟点阵绘图瓶盖模型”，这套赠品采用FC版《超级马里奥兄弟》中角色的低分辨率点阵形象制作，总共有30多种。而1.5公升瓶装百事可乐将会赠送《超级马里奥兄弟》游戏关卡画面构成的共有8种图案宽3公分，长4米的“超级马里奥兄弟胶带”。

“Get! Nintendo DS”抽奖活动提供的奖品则是任天堂官方推出的第一款非银白色的NDS，任天堂与三得利共准备了1000套“百事可乐原创NDS组合”，其中包括银蓝色外壳的特制NDS主机，特制银蓝色铝制NDS主机游戏收藏盒、印有百事可乐商标的耳挂式耳机。消费者只要通过购买百事可乐收集7张抽奖券就可以参加本次活动。



美版PSP发售计划正式公布

2月初，SCEA终于公开了美国玩家期待已久的消息。美版PSP确定将于3月24日发售，售价为249美元。美版PSP的标准版实际上就是日版的“Value Pack”，其中包括32MB的Memory Stick Duo（单独零售价为24.99美元至39.99美元），带有线控的耳机、电池、充电器、软件盒以及清洁布，还有一张收录大量游戏预告片、音乐和视频的UMD宣传碟。此外，由于前100万名购买者还将获得UMD电影版《蜘蛛侠2》，因此美版PSP实际上比日版更加便宜。美版PSP软件的标准售价为39.99美元。

美版PSP的首发游戏软件阵容也已经确定如下：

捉猴啦：On the Loose（SCEA）	FIFA 2005（EA）
ATV Offroad Fury：Blazin' Trails（SCEA）	Gretzky NHL（SCEA）
恶魔战士：混沌之塔（Capcom）	Lumines（Ubisoft）
智能炸弹（Eidos Interactive）	潜龙谍影 Acid（Konami）
蜘蛛侠2（Activision）	MLB（SCEA）
泰格·伍兹的PGA巡回赛（EA）	MVP棒球（EA）
托尼·霍克地下滑板2 Remix（Activision）	NBA　SCEA
烈火战车：迎头痛击（SCEA）	NBA街头篮球秀（EA）
未名传奇：刀锋兄弟会（SOE）	极品飞车 Rivals（EA）
Wipeout Pure（SCEA）	NFL Street 2 Unleashed（EA）
世界巡回足球赛（SCEA）	炼狱（Konami）
真·三国无双（Koei）	山脊赛车（Namco）



在以上PSP首发游戏软件中有5款游戏确定将会具备无线网络游戏功能，《烈火战车：迎头痛击》支持6人网络游戏、《ATV Offroad Fury：Blazin' Trails》支持4人网络游戏、《NBA》、《MLB》和《Gretzky NHL》都将支持2人网络游戏。

SCEA公布首批UMD电影及售价



2月中旬，SCEA陆续公开了PSP用UMD电影在美国的发行计划。UMD电影软件的一般售价为19.99美元。除了将会在3月24日率先免费提供的《蜘蛛侠2》外，4月19日将会有5部UMD电影推出。其中由张艺谋执导、金城武、刘德华和章子怡主演的中国武侠电影《十面埋伏》售价最高，为28.95美元。对于美国市场，SCEA将会非常注重PSP的影音播放功能，目前已经确定将会在今后每个月推出一批热门电影的UMD版。目前确定的6部UMD电影如下：

3月24日	蜘蛛侠2（Spider-Man 2）	主机附赠
4月19日	限制级战警（xXx）	19.99美元
4月19日	地狱男孩（Hellboy）	19.99美元
4月19日	生化危机：启示录（Resident Evil：Apocalypse）	19.99美元
4月19日	墨西哥往事（Once Upon a Time in Mexico）	19.99美元
4月19日	十面埋伏（The House of Flying Daggers）	28.95美元

《最终幻想》之父RPG新作将登陆NDS



由“《最终幻想》系列”的创造者坂口博信所成立的MistWalker制作室目前正在为NDS开发一款S·RPG新作，最近几年来已经很少参与实际游戏开发的坂口博信将会亲自担任这款新作的制作人、剧本作者和游戏设计的职务，本作的美术指导则是“《最终幻想》系列”的重

要制作人员之一野岛一成。

据坂口博信透露，NDS的这款S·RPG将会大量利用触摸屏的操作方式，不过实际的操作系统目前仍然在构思和调整中。在这款新作中，玩家的队伍由4到5名角色构成。“我正在把过去很多游戏的精华都吸收到本作中，我将会发挥自己的极限来开发这款游戏，希望希望玩家在玩的时候真正感动到流泪，也希望这款游戏能够达到原本只有小说或是电影才能达到的境界。”坂口博信说。

索尼拒绝就PSP质量问题向玩家道歉



PSP上市后，各种质量问题相继爆出，除了屏幕坏点、屏幕内部积尘等生产过程中出现的问题外，PSP本身的设计也有一定的问题。在日本有4800名玩家反映PSP的□键存在质量问题，并且因此向索尼提出退货或维修，占PSP用户的0.6%。不过□键问题并非生产质量问题，而是设计上的问题。其主要原因是□键与PSP的屏幕靠得太近了，导致该键内部的弹性胶皮没有足够的安置空间，因此该键内部的导电胶皮实际上并不是与正下方相对，而是略微偏右。这使得□键不够灵敏，并且容易因此损坏。

然而索尼方面并不准备改变□键的设计，SCE社长久多良木健在接受《日经商业》杂志的采访时表示：“我们构思的设计方案就是这样，或许有人会抱怨，不过这是用户和游戏软件开发商必须要适应的。我不想让PSP的液晶屏因此而变得稍小，或者让PSP机身因此而变大。”久多良木健拒绝就该问题向玩家道歉，认为PSP的设计非常完美。

PSP动作飚车游戏《强力追击》公开

SCEE宣布将会在今年秋季推出一款PSP



动作飚车游戏《强力追击》(Pursuit Force)，这是一款火爆的警匪飚车游戏，同时也有很多动作成分。

《强力追击》的舞台设定于美国某州，在该州的州府城市里有5大犯罪团伙，这些犯罪团伙的存在使得整个州都一片乌烟瘴气，社会治安遭到严重破坏。其中尤以亚洲人控制的“The Killer 66”帮会势力最为庞大。长期以来，警方一直想要彻底捣毁这些犯罪团伙。在游戏中玩家扮演的就是一位刚上任没多久的警察，受命摧毁犯罪团伙。在游戏中，玩家要在六大市区的400多公里街区与匪徒展开汽车追逐战。游戏总共由30多起重大案件构成，玩家将要驾车以150公里的时速在都市街头追击犯罪分子。更加有趣的是，本作还有一个跳车系统，玩家将会体验从一百多公里时速的汽车上跳到另外一辆车上的惊心动魄的感觉。

《强力追击》的开发商Bigbig是一家刚刚成立的英国制作室。这家制作室由四位来自英国著名游戏开发商Codemaster的员工成立，曾经开发过《科林·麦克雷拉力》、《极速房车赛》，Codemaster方面也正在开发这两款游戏的PSP版，预计将与欧版PSP同步上市。





《首都高Battle》PSP版4月21日发售





2月18日，元气宣布其PSP赛车游戏《首都高Battle》将于4月21日发售。

PSP版《首都高Battle》是专门为PSP开发的原创游戏，基本游戏系统与之前的作品相同，将车手的精神力数值化，通过“SP Battle”以精神值决定



胜负，在赛车中体现战斗的感觉。这款PSP版原创新作将会收录独特的5对5淘汰赛模式“Team Battle”，比赛舞台是首都高的全部15个地区，各个地区都存在着支配当地的队伍，玩家带领自己的队伍向其他地区的队伍挑战，扩张自己的支配地区。本作中也收录了系列极具人气的汽车改装机能，可以提高汽车的性能，并且对汽车进行喷漆等外观改制。



■英国SN Systems与日本的Hudson联合宣布将会合作为NDS研发游戏开发套件，这套开发工具将于4月上旬上市。这套名为“DSDEV with PRoDG for NINTENDO DS”的开发套件由Hudson设计游戏开发硬件平台，而SN Systems则提供开发软件。这套开发套件具备USB 2.0高速资料传输能力，可以60fps的速度将程序执行结果传送到监控PC上，供程序开发者分析，并且可以保存长达数分钟的画面、控制器与触控板输入信号等资料。这套开发软件采用SN Systems开发多年的ProDG为基础，结合Hudson的技术，使得开发环境更加简单便利。

■育碧宣布将会在NDS上推出三款新作：《分裂细胞：混沌理论》、《金刚》和《炸弹人》。作为在NDS上的系列第一作，《炸弹人》将会提供单人和无线多人游戏模式，并且支持语音识别功能。

■任天堂的“口袋妖怪中心”网站宣布将会推出一款原创皮卡丘限定版GBA SP，这款GBA SP为通体黄色，外壳是皮卡丘可爱的脸蛋。这款GBASP将于3月5日发售，售价为9800日元。目前皮卡丘限定版GBA SP已经在东京、名古屋、福冈、大阪的“口袋妖怪中心”分店接受预订。



■欧洲索尼在接受国外媒体采访时透露，目前SCEE正在为PSP准备音乐下载服务，希望以此对抗苹果iTunes服务，这项服务将于今年夏季开通。目前索尼方面已经开发出一个可以让PSP自动下载更新的系统，只要在有无线网络终端的区域，就可以利用PSP的无线LAN功能自动更新系统软件。

■《小死神》是去年GDC大会上公开的第一款PSP游戏，近日Konami宣布他们已经获得该作发行权，该作将于今年春季发售。本作是一款融合了FPS要素的第三人称视点平台动作游戏。《小死神》的双月刊漫画将于4月份由Image Comics发行，索尼电影旗下的Circle of Confusion也将拍摄其电影版。

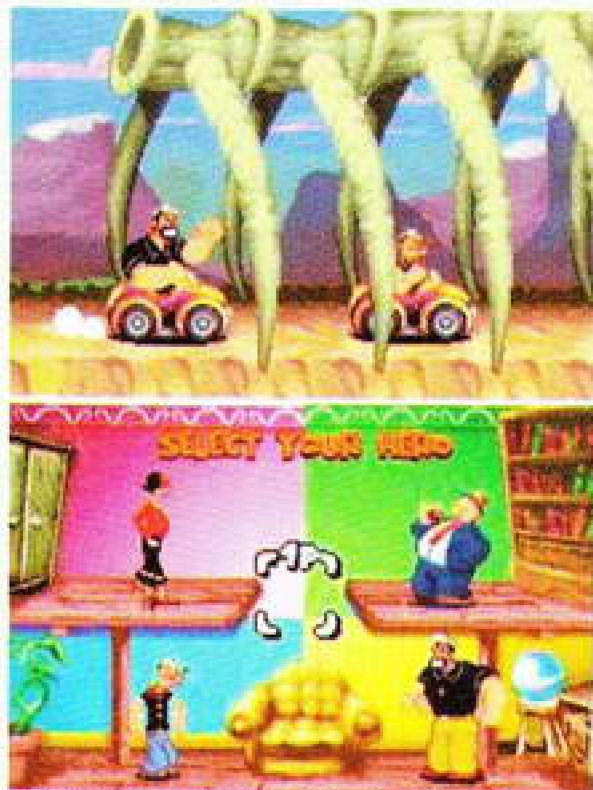


■1月底任天堂在巴黎召开新闻发布会，公布了欧版NDS的发售计划。欧版NDS发售日确定为3月11日，售价为99英镑或149欧元。欧版NDS的首批出货量计划为65万部，首发游戏软件14款，售价为19.99英镑至29.99英镑。与美版一样，欧版NDS也将赠送试玩版的《银河战士Prime 猎人：初猎》。

■Square Enix宣布，GBA大作《王国之心 记忆之链》发售后约两个月的时间里销量突破了100万套。《王国之心 记忆之链》的日版发售于2004年11月11日，美版于12月上旬发售。

■一个名为“DS Linux”的网站表示他们目前正在开发基于NDS掌机环境的Linux程序，使得NDS可以运行Linux操作系统。DS Linux也在将一些应用程序移植到NDS上。

■Namco宣布将会在GBA上推出一款《大力水手》新作《大力水手：菠菜狂奔》(Popeye：Rush for Spinach)，这是一款竞速游戏，将于4月发售。游戏中玩家可以通过弹簧高跷、小船、滑雪板等交通工具竞速，总共有7个关卡。该作的制作室Magic Pockets曾经开发了GBA版的《博德之门：黑暗联盟》。



■据报道，任天堂去年年底在日本注册了一个叫做“Nintendo V-Pocket”的新商标，这个商标的LOGO采用了与NDS相同的字体，相信是应用于NDS的适配器。另外任天堂与旗下的Game Freak公司也注册了一个叫做“PCGP”的商标。



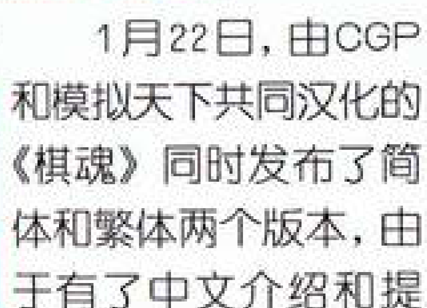
文 冰咖啡　编 马修



汉化讯息台

大家新年过得愉快吗？对于冰咖啡之流在外谋生的人来说，春节确实算是一个难得的长假。不过在这个假期中，广大的汉化者们并没有停下他们不计报酬的汉化工作。从年前到年后，都有汉化游戏的消息放出，其中一些大作还都推出了中文最终版——现在终于可以不受语言限制地要好好体验一下这些大作了。

《棋魂》汉化版火热出炉



1月22日，由CGP和模拟天下共同汉化的《棋魂》同时发布了简体和繁体两个版本，由于有了中文介绍和提示，即使不懂围棋规则的玩家，也可以通过介绍来了解基本的规则。空空和小胖任本作汉化的翻译，阿一破解，雷骑士1985负责校对，天使汉化小组的Crystal还提供了图片汉化技术支持。游戏还有部分内容还没汉化，但基本上不影响正常的游戏。不过由于阿一工作的原因，本作的汉化只能到此为止了。

《横行霸道》中文测试版

也是1月22日，CGP论坛注册会员BeQ发表了BeQ汉化的《GTA》的部分汉化测试版，虽说本作是美版且铁杆们差不多都已打穿，但若看懂剧情，游戏还会有很不同的感觉。祝BeQ早日完成《GTA》的汉化。

《三国志英杰传》轻微汉化补丁

1月31日，千岛汉化组宣布《三国志英杰传》的汉化正式启动，准备将本作作为刚加入千岛汉化组的两个新人准备用此游戏练手。同日，amonwang将自己的轻微汉化补丁发布了，amonwang称本作虽在ROM放出时就开始汉化，并已汉化到第一关打败华雄。但由于已经有其他汉化者汉化，所以他就停了下来。无论如何，《三国志英杰传》的汉化已经开始了。也是在1月31日那天，《三国志孔明传》的汉化也开始了。

《我们的太阳》intro补丁

去年TGB发布了《我们的太阳》全文本简繁体汉化补丁后，很多网友反映说游戏进行到某处就无法继续进行。2月1日，去外省读书的yeyezai终于有了时间放出了修正补丁，这次放出修正补丁是"全文本汉化版"添加原Dump版的intro。但提供no-intro补丁的小组GBA NoIntro因为网站问题无法访问，因此无法了解具体原因。而yeyezai也提醒大家，为了防止游戏无法正常运行，请将此补丁打在"全文本简繁体汉化版"上。

《模拟人生》汉化预览版

刚刚发布了《GTA》的BeQ在2月2日又发布了《模拟人生》汉化预览版，而完全版正在制作中。他果然很勤奋哦，大家支持一下吧，而《模拟人生》也由于他的汉化在开始时有了剧情，这样就使看不懂英文的玩家也能够亲切地上手这款游戏了并对剧情内容有所了解。

《鬼太郎》99%汉化版



2月3日晚，混沌星辰的汉化作品发布了。这款游戏的汉化历时近1年，除了剧情菜单实现了汉化外，游戏中的道具、妖怪说明（图鉴）也都实现了汉化。本作由白任破解，小李飞刀、下里巴人任翻译，黑武士和NEBEL负责校对并由枫之浪测试。

《鬼太郎》是漫画大师水木茂创作的著名漫画人物之一，由于游戏中会遇到各种妖怪，因此本作可谓是日本妖怪全集，而游戏本身的品质也是很不错的。

《塞尔达神奇帽》完全汉化最终版 v2005 SP3



2月8日，天使汉化组发布了《塞尔达神奇帽》（本刊译为《塞尔达传说 神奇的小人帽》）的完全版v2005 SP3，完全版修订了一些显示问题，更新为完全汉化最终版，制作成员为biggod73、huya、madcell、emotexx和TGB汉化组的hawk hunter。并对agemo、zhangcheng、njtumaq、小园子、abc123nnn和heyser致以特此的感谢。

《王国之心 记忆之链》中文最终版

狼组和天幻网将他们共同汉化的《王国之心 记忆之链》进行了最终的修正后，发布了本汉化作品的中文最终版，该版本在文本上重新润色，修正了已发现的出框文本，并调整对白排版令显示更美观。还有修正了攻击卡片说明文字超长的错误及游戏开始一句对话中的空行错误。按照上一版本惯例，《王国之心 记忆之链》中文最终版的补丁包内也包括小字紧凑版、小字稀疏版和大字版三种补丁，各位玩家就按照自己的喜好来打补丁吧。



《机战OG2》汉化DEMO版



《机战OG2》绝对是GBA末期强作，曾经100%汉化了《机战OG》的星组再次担起了本作的汉化重任，于2月13日宣布《机战OG2》汉化始动，同时还发布了汉化DEMO版。

该DEMO到第2话结束，主要是让大家指出排版和翻译上存在的问题。至于里面的名词部分，在正式完成的时候会有所改动。而整个汉化预计在最晚在4月份就可完成！

目前汉化人员名单中，包括落YJW，翻译绯川陵彦、西XX和可能会参加汉化的赤化地球。各位多多支持他吧。

《口袋妖怪 绿宝石》D商汉化破解版



2月16日，口袋人玩友在掌机之王论坛发布了由AWAIXP提供中文ROM——盗版商汉化的《口袋妖怪绿宝石》。虽然DUMP出这样加了密的ROM很不容易，但作者还是谦虚地称自己的劳动不值一提，说真正需要大家记住的是那些为我们辛勤汉化的人们，也包括D商，没有他们，大家还都在满眼的蝌蚪文里挣扎。



《百万大富翁》中文版

2月17日，在很多掌机论坛都很活跃的唐晓东在ROM的传人论坛发布了他刚DUMP的GBC版游戏《百万大富翁》的中文版。这款类似于台湾大亨的游戏非常轻松休闲。琵琶行论坛还提供已经转好的GBA格式的本作的下载。





《幻想传说》FINAL5.0版





2月18日，《幻想传说》的5.0版终于发布了，5.0版文本翻译为99.9%，物品说明50%，还修正了4.9的错误并进行重新排版。而汉化组方面也表示，这个将是最终版，以后也不会再有新的版本。——经历过一年半时间的不断修整，汉化组员们确实是尽力了。当大家为这款大作的汉化完成而欢欣时，也别忘了纪念一下，那位将生命扑在汉化事业上的女孩——冰夜水影。

掌机游戏综合发售表

国内各大城市的PSP价格在过年后又有了一次不小的下调幅度，随着《波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险》的先行发售以及《永恒传说》发售日的临近，相信不少玩家都已经对这款高性能掌机摩拳擦掌了吧！美版的PSP将在下月发售，而为了保证美日两地PSP的充足出货，港版行货PSP的发售日程相信也会受到一定影响，如果等不及的玩家现在可以考虑出手了。软件方面，NDS的《加油！五右卫门》和PSP的《新天魔界 混沌时代IV 另一个故事》都出现了延期现象，对FANS来说不能不说是一个遗憾。

发售表阅读提示 ▶▶▶▶▶▶▶▶

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、日/英文原名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格。

2.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE 2005年

2月24日	洛克人EXE5 加内尔小队	ロックマンエグゼ5 チームオブカーネル	Capcom	A·RPG	4800日元
3月10日	千年家族	千年家族	Nintendo	SLG	4800日元
3月24日	真·三国无双 ADVANCE	真·三国无双アドバンス	Koei	ACT	4800日元
4月21日	洛克人 ZERO4	ロックマン ゼロ4	Capcom	ACT	4800日元
4月	TheTowerSP	ザ·タワーSP	Nintendo	SLG	4800日元
	名侦探柯南 晓之纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	Bandai	AVG	4800日元





《真·三国无双ADVANCE》的闪电公布相信令不少玩家大吃一惊吧。

Nintendo DS 2005年

2月24日	异色代码 双重记忆	アナザーコード 2つの记忆	Nintendo	AVG	4800日元
3月10日	一笔吃豆	パックピクス	Namco	ACT	4800日元
	陨石大战	メテオス	Bandai	PUZ	4800日元
3月14日	Catch！ Touch！ 耀西！	Yoshi's Touch & Go	Nintendo	ACT	29.99美元
3月17日	牧场物语 精灵驿站	牧场物语 コロボックルステーション	MMV	SLG	4800日元
3月24日	蛋兽英雄	エッグモンスターヒーローズ	Square Enix	RPG	价格未定
	触摸！卡比	タッチ！カービィ	Nintendo	ACT	4800日元
	侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	探偵·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	元气	AVG	4800日元
3月31日	役满DS	役满DS（暂名）	Nintendo	TAB	4800日元
	太空侵略者DS	スペースインベーダーDS	Taito	SHT	3800日元

Nintendo DS 2005 年

4 月	咕噜咕噜回旋投	ぐるぐる投げっと	Success	ACT	4800 日元
	任天狗	Nintendogs（暂名）	Nintendo	ETC	价格未定
	大众麻将 健康麻将	みんなの麻雀 ～健康麻雀～	MTO	TAB	价格未定
5 月	雾都奇谭 迷失少女	Londonian Gothics －迷宮のロリーター	Megacyber	A・RPG	价格未定
春	SD 高达 G 世纪 DS	SD ガンダム G ジェネレーション DS	Bandai	SLG	5800 日元
	NARUTO 最强忍者大结集 3	NARUTO －ナルト－最强忍者大结集 3	Tomy	ACT	价格未定
	超执刀 墨丘利神之杖	超執刀カドゥケウス	Atlus	ACT	价格未定
	超级碧奇公主大冒险	スーパープリンセスピーチ	Nintendo	ACT	价格未定





在日本获得极高评价的触摸式推理游戏，各位拿到本刊时游戏应该已经上市了。



PlayStation Portable 2005 年

2 月 24 日	极品飞车 地下狂飙 挑战者	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンドライバルズ	EA	RAC	4800 日元
	南梦宫博物馆	ナムコミュージアム	Namco	ETC	3800 日元
3 月 3 日	永恒传说	テイルズ オブ エターニア	Namco	RPG	4800 日元
3 月 17 日	捉猴啦 P	サルゲッチュ P!	SCE	ACT	4800 日元
3 月 24 日	泰格伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800 日元
	死神 BLEACH 灵魂升温	BLEACH ヒート・ザ・ソウル	SCE	FIG	价格未定
3 月	新天魔界 混沌时代 IV 另一个故事	新天魔界 GOCIV アナザサイド	Idea Factory	SLG	4800 日元
4 月 1 日	三国志 V	三国志 V	Koei	SLG	4800 日元
4 月 15 日	横行霸道	Grand Theft Auto	Rockstar	ACT	49.99 美元
4 月 28 日	彼岸岛	彼岸岛	Nowproduction	AVG	4800 日元
春	太空侵略者 口袋版	スペースインベーダーポケット	Taito	SHT	3800 日元
	GT 赛车 4 携带版（暂名）	グランツーリスモ 4 モバイル（暂名）	SCE	RAC	价格未定
	机动战士高达 forPSP（暂名）	机动战士ガンダム forPSP（暂名）	Bandai	ACT	价格未定







"《传说》系列"中广受好评的一作以复刻的姿态登陆PSP，FANS就等着乖乖掏钱吧。



最新日本掌机游戏周间销量榜

本周的掌机游戏销量前10位可以说是三分天下，其中PSP游戏占了4款，NDS和GBA游戏分别占了3款。《机战OG2》已经是该系列在GBA上的第五款作品了，但其受欢迎程度却未有减退；《CATCH！TOUCH！耀西！》以其独特的玩法和温馨的画风吸引了不少玩家，从该系列一贯的市场反馈来看，必定又是一款长卖作品；PSP上的《捉猴大全集》虽然素质一般，但其轻松恶搞的风格却还是吸引了不少用户。

累计时间2005年1月31日～2005年2月6日

第1位 GBA 超级机器人大战 原创世纪2

周间销量11万6934套 累积销量11万6934套

选用Banpresto原创角色与机体作战的"《机战》系列"最新作。直逼《机战α》的战斗画面必定会成为近期FANS津津乐道的话题。

Banpresto | S・RPG | 2005年2月3日发售 | 4800日元

第2位 NDS CATCH！TOUCH！耀西！

周间销量26564套 累积销量78971套

用触控笔操纵耀西再次进行护送婴儿马里奥的冒险。虽然故事已为大家所熟悉，但全新的操作方式还是让本作玩起来有着全新的感觉。

Nintendo | ACT | 2005年1月27日发售 | 4800日元

第3位 NDS 瓦里奥制造 摸摸乐

周间销量14715套 累积销量64万1167套

游戏发售已经有一段时间了，大家都把所有的迷你游戏都打出来了吗？

Nintendo | ACT | 2004年12月2日发售 | 4800日元

第4位 NDS 超级马里奥64DS

周间销量13665套 累积销量61万9411套

虽然本作在关卡的设置上与N64版并没有太大差别，但是能随时随地享受到这款"《马里奥》系列"名作已经相当超值了。

Nintendo | ACT | 2004年12月2日发售 | 4800日元

第5位 PSP 大众高尔夫 携带版

周间销量13143套 累积销量27万7446套

对于目前PSP的普及率来说，其近30万的销量确实已经相当惊人了，相信以后还会继续长卖。

SCEI | SPG | 2004年12月12日发售 | 4800日元

名次	机种	游戏名	周间销量	累积销量	厂商	类型	发售日	价格
第6位	GBA	马里奥聚会ADVANCE	11489套	12万7714套	Nintendo	TAB	2005年1月13日发售	4800日元
第7位	PSP	真・三国无双	7815套	20万7604套	Koei	ACT	2004年12月16日发售	5280日元
第8位	PSP	山脊赛车PSP	7440套	21万6199套	Namco	RAC	2004年12月12日发售	4800日元
第9位	GBA	洛克人EXE5 布鲁斯小队	6664套	33万9638套	Capcom	A・RPG	2004年12月9日发售	4800日元
第10位	PSP	比波猴学院 捉猴大全集	6255套	76726套	SCEI	TAB	2004年12月30日发售	4800日元

特稿 在寂静中

文 太阳黑子工作室 Darkbaby
编 LIKY

连续五周、日本本土NDS销量落后于PSP、周间销量五连败，这似乎在任天堂掌机帝国的编年史上还是绝无仅有的事例，一时间在全球各大游戏BBS上掀起了异样的热潮，两方阵营的狂热信徒为此各执一端而争论不休。然而对于索尼和任天堂这短兵相接的对垒两方来说，目前正处于冬季商战终结后的战略调整期、软硬件情报发布都有计划地进行节奏控制、出货数量和行销方针也根据市场状况逐步进行修正，甚至各类相关电视广告CM的播放数量也减少了许多，游戏产业的话题焦点暂时被再度转移到了《生化危机4》等TV游戏平台的超大作上。短暂的沉寂，正预示着更强大攻势的蓄积酝酿，未来的局势将越来越错综复杂……

一、消长顿挫

在冬季商战结束之前，新世代携带主机大战始终呈现着一边倒的态势，即使在PSP首发当周其软硬件销量也不得不仰NDS后尘而兴叹。截止1月9日的统计数据显示，NDS的实际销量突破了160万台，比PSP整整多了100万台以上，完全取得了先声夺人的优势地位。然而从2005年新年第二周开始后，局势却发生了戏剧性地扭转，由于NDS后续软件匮乏和PSP硬件供货逐渐充足的客观因素，PSP的硬件销量连续五周超过了NDS，两者的差距缩小到了90万台。掌机领域霸主宝座在长达一个多月时间旁落他人之手，这在人们记忆之中还是从来没有过的事情，当初的WSC、PocketStation之流仅在主机发售之初曾有过短暂风光，旋即又迅速被任天堂收复失地，如今的现状不得不让任天堂和其忠实拥趸们清醒认识到，索尼筹谋已久的PSP绝非像昔日对手那样可以轻易击退。

1月26日，任天堂发表的第3四半期(2004年10～12月)财务决算报表也颇令投资者感到失望。虽然截止2004年12月末，NDS的全球实际销售量已经突破284万台，虽然任天堂再度决定把本财年度内(2005年4月1日以前)NDS的全球出货量再次提升到600万台，但是正如笔者等一些人过去担忧的那样，截止2004年12月末为止NDS的全球软件销售仅约510万份，任天堂根据实际情况判断后，不得不将年度内的软件出货计划大幅度下调了三分之一，由当初的1500万份调整为1000万份。根据《FAMI通》的分析数据显示，NDS的硬件和软件销售比率仅为1：1.4，非但离当初官方预测的1：3.5相去甚远，即使比较PSP的1：1.8也略有不如。任天堂的决算发表后，其股价开始出现剧烈波动，从原先接近每股14000日元的高位一路下探，目前在12000日元前后盘整徘徊。SCEA于美国当地时间2月4日召开新闻发布会，总裁平井一夫宣布PSP将于3月24日在北美地区正式上市，PSP的豪华版套装价格为249美元，首批出货的100万台主机将同捆附送UMD电影《蜘蛛侠2》。发言人同时还宣布，在主机发售两周内将有24款各种类型的游戏相继上市，其中包括了《FIFA2005》、《山脊赛车PSP》、《潜龙谍影ACID》等热门游戏。受到一系列利好消息的影响，索尼的股价终于成功收复了失之交臂达八个月之久的每股4000日元这个重要关口。

虽然竞争两方都不约而同地反复强调彼此并不存在直接竞争，但是PSP发售后对于任天堂产品的冲击却是有目共睹的。根据笔者手头的资料显示，GBA主机发售后第八周的周间销量约7.8万台，而NDS第八周的推定销量仅为4.5万台，加上GBA SP的1.9万台也还大大逊色于当初，人气滑落速度之快显而易见。究其主要原因还是因为NDS后续软件不足且品种过于单一化，虽然表面上看NDS已发售游戏并不比PSP少多少，但第三方软件多为低成本的应景之作，缺乏类似《真·三国无双》和《山脊赛车PSP》那样的实力型大作，真正孤军奋战的还是任天堂本家。目前NDS和PSP的软硬件销售情况呈现出非常鲜明的特征差异，任天堂再度显示了本厂软件的绝对强势，发售第10周(1月31日～2月6日)在日本权威数据统计机构MEDIA CREATE的销量TOP50中的六款NDS游戏中有五款为任天堂出品，而PSP有十款游戏入榜。NDS的两款首发大作《超级马里奥64DS》(截止2005年1月末为止，《超级马里奥64DS》的全球累计销量已经突破160万份)和《瓦里奥制造 摸摸乐》充分体现了任社作品长卖不衰的特征，两作的出荷量都轻松达到了70万份，《口袋妖



▲《超级马里奥DS》截至2005年1月已经突破160万份。

怪 冲刺》的实际销售也接近30万份。不过被任天堂寄予厚望的两款全新力作成绩却差强人意，构想四年以上的《大合奏！音乐兄弟》虽然不惜重金的广告宣传依然只有13万份左右的销量，与玩家绝赞的口碑相比确实令人郁闷，另一款《直感一笔划》的销量还不到10万份。第三方的游戏销量实际也并不算差，世嘉的《为你而死》销量接近10万份，而《研修医 天堂独太》和《狂热噗呦噗呦》也突破5万份，仅仅因为任天堂本社软件过于强势才显得第三方过于微弱。相比NDS略显畸形的软件销售态势，目前实际销量仅80万台的PSP则显得比较合理，宾主各得其所哉，《大众高尔夫》、《山脊赛车》和《真・三国无双》三款主打大作都突破20万销量，另有《潜龙谍影ACID》等六款游戏达到5万份以上，其中《英雄传说 白发魔女》这部10多年前的冷饭作品能够达到7.5万份销量实在令人大跌眼镜。不过PSP平台上原创作品不卖座的奇特状况比之NDS更有过之而无不及，水口哲也的最新力作《LUMINES》居然连1万份销量也不到，《炼狱》的惨淡销量也完全与品质不相称。

SCE在2月初举行的2005年新商品说明会实施了严格的情报守秘制度，所有与会的小卖业经营者和专业媒体人士均需签署守秘合同，据说有鉴于过去一系列商业情报泄密事件，任天堂预定4月初召开的新商品说明会也将采取和SCE同样的守秘制度，违约者将受到严厉的处置。


▲水口哲也的创意作品《LUMINES》并没有获得大多玩家的认可，至今量不到1万份。

二、重新审视

新年伊始，一些流言开始在网络上四处散播，其中一篇来自所谓索尼高层员工私人BLOG的网络日记因为透露了若干业界秘闻而引起了日本国内外各大游戏BBS强烈反响。网络日记中透露PSP的确定发售曾经在索尼集团内部引起激烈争论，为了和任天堂直接竞争被迫采取了硬件超低价路线，据推算PSP只有达到600万台以上规模产量才有望摆脱赤字，一些索尼管理层对久多良木健大胆冒险的攻势战略颇有微词。Namco和Koei原先对参入PSP并不积极，Koei女会长襟川惠子更是对恶劣的开发环境表示严重不满，后来SCE许诺承担全部软件开发费用后才获得两社全力支持。对于一度引发轩然大波的液晶屏幕坏点和方块按键失灵等硬件瑕疵，日记中暗示SCE早已事先知晓问题，但因为急于出货而听之任之。虽然我们局外人无从获知网络日记作者的真实身份和写作目的，但从其文中透露的若干具体细节足以证明他确实是一个通晓事务的业界人士。

《每日新闻》网络版的IT专栏于2月15日发表了《新型携带游戏机 在SCE和任天堂各自的误算中推出》为标题的分析报道，文章中虽然有部分引证的数据资料和事实略有出入，基本还是把两大携带游戏主机前期行销存在的一些失误剖析清楚，但在专业度方面该文还存在若干值得推敲的地方。NDS游戏销售状况不如预期，文章将原因归咎于同时向下兼容GBA游戏和首发主力游戏耐玩度比较高，或许这确实是造成销售不振的部分原因，但是决非主要症结所在。从外部环境分析，2004年冬季商战无疑是历年来最为险恶的一年，无论日美两地的各大硬件平台都充斥着重量级的大作，在主战场的日本本土，有新型PS2挟《DQVIII》和《GT4》等首尾呼应的豪华软件阵容席卷市场，更有PSP紧随其后贴身肉搏，在出现供需失衡的市场大环境下，NDS游戏销售受到一定影响原本就情理之中。任天堂的过剩自信才是造成其战略计划未奏全功的根结所在，长此以往足以影响到主机的成败命运。任天堂游戏的市场号召力勿庸置疑，其出品的NDS游戏的惊人销量完全可以作为自我标榜的最佳注脚，属于冷饭翻新性质的《超级马里奥64DS》居然在短短一个半月时间内轻松取得了全球累计150万份以上的销售成绩，实际制作周期仅五个半月的《瓦里奥制造 摸摸乐》日本本土一地就已经超过65万份销量。但是在市场日益扩大化的今日，仅仅凭借一两款热卖游戏或某家超级大厂已经无法保证硬件产品成为市场的主流，一个日本资深评论家曾经就此恰如其分地比喻，运作一款游戏硬件就好比玩一场收集游戏，只有成功聚集到大多数的游戏厂商及其知名品牌的鼎力支持才能确保最终胜利，在近年来的收集游戏中SCE显然一直比任天堂表现得更加出色。日本TV游戏产业自1998年以来一直急速滑坡，而任天堂游戏的市场占有率却在不断上升中，204年度该社及其关联子会社POKMON合计的市场份额已经超过了30%，相当于Square Enix和Konami这两家主流大厂的总和，然而NGC主机一蹶不振的衰颓之势始终没有扭转的迹象。不妨一针见血地说，当前日本TV游戏产业的竞争格局就是30%对70%，任天堂虽然一直努力与第三方厂商修复关系，但某种看不见的铁幕始终阻碍了冰雪彻底消融，本身实力并非绝对强势的SCE正凭借着与广大第三方厂商紧密协作成功夺取了霸权。权且不论SCE为第三方大手全额埋单软件开发费的传闻是否属实，该社首批软件的准备工作

确实比任天堂充实到位，至今为止发售的23款PSP游戏中涵盖了RPG、TAB、ACT等各种游戏类型，不但有诸如《真·三国无双》这种当红的新作，也有类似《英雄传说 白发魔女》等怀旧复刻游戏，完全兼顾到各方面的消费者需求，虽然尚未出现类似《瓦里奥制造 摸摸乐》这样的热卖状况，种类丰富的各款游戏平稳推进的状况更有利于硬件加速普及。NDS的硬件普及量倍胜于PSP，但其第三方软件到了10周以后已经基本从销量TOP50中销声匿迹，这是个非常尴尬的现象，间接证明了任天堂在软件配置上的失策。NDS发售以来共有19款游戏上市，其游戏种类大多局限于ACT和TAB类，参与首发的第三方阵容远不如PSP豪华，Namco和Koei的支持力度也相对较弱，由此造成了NDS目前成为任天堂游戏支持者专用机的局面。NDS的始动期完全依赖任天堂自家孤军奋战，或许其中有着诸多无奈之处，但凭借任社雄厚的财力和号召力，首发软件的筹备工作原本可以做得更加充分。在目前毫无竞争对手的北美地区，NDS经过了去岁末的热卖后，由于今年一月软硬件销量都出现了大幅度回落，其月间销量仅16.5万台，尚不如人老珠黄的GBA，究其原因还是因为首批软件中缺乏真正体现硬件特性的诚意之作，整个一月间居然没有任何有影响力的游戏上市，美国NPD数据调查机构对发表报告称NDS的初期吸引消费客户的效果并不算十分成功。

相对任天堂在软件方面的失策，SCE在硬件行销的筹划方面也可谓机关算尽终自误，根据《FAMI通》近日针对第三方软件商和小卖业经营者等进行的一系列抽样调查显示，绝大多数受调查者都对PSP的硬件销售情况表示不满意。由于SCE无法确保初期出货数量和发生不良返品事件，导致PSP白白错失了年末商战的大好时机，至今仍然和NDS相差将近90万台，即使该主机始终保持目前的领先态势顺调推移，也需要到年末才能和NDS的普及台数并驾齐驱，而NDS一旦软件匮乏问题解消且进入任天堂素来得意的年末商战时期，局势再度大逆转的可能性非常高。虽然首发游戏大作如云，PSP的硬件普及速度比较起当初Bandai的WSC并未占多少优势，2000年12月9日发售的WSC主机首批出货为30万台，到达三月末结算时顺利突破百万大关，两者的推移轨迹非常相似。初期购买群体往往是游戏主机的核心消费群体，首发的成败往往关系的主机的未来命运，过去世嘉DC在首发时期的大混乱就曾经导致了大量潜在用户白白流失，此后硬件商虽然竭尽全力也无法扭转颓势。初期硬件普及数量往往也是第三方软件商和消费者进行选择的最主要衡量标准，NDS的首发成功确实起到积极的引导市场效果，Spike原先已经准备取消NDS版《拉力赛车》的开发计划，因为硬件销售形势好调的原因，该社旋即决定将计划重新上马，目前NDS和PSP的普及台数差距，将有可能使得一些第三方软件商的参入方针产生重大变化。SCE大幅延后PSP在欧洲上市日期而全力确保3月末在北美地区全面登陆的计划也颇值得商榷，虽然北美地区是目前全球最大的娱乐消费市场，但欧洲的市场地位也同等重要，SCE甘愿舍弃传统的优势领地而让任天堂有隙可乘，一旦同样号称首批出货百万台的NDS在欧洲大陆占稳脚跟，全球竞争局势将更趋于复杂化。

因为仓促上阵的原因，PSP的软硬件都发生了一些细微的瑕疵情况，SCE的官方对策并不尽如人意，对企业信誉造成相当负面的影响。NDS和PSP的液晶面板有坏点早已经不是什么新闻了，PSP的方块键由于设计位置过于靠近液晶面板面板接合部，造成了部分主机的按键反应不良，SCE为此回收了4800台左右主机维修，返修率达到了0.6%。SCE社长久多良木健在接受《日经商业》杂志采访时拒绝承认硬件存在设计问题，他声称："按键的位置是原本就打算了那么设计的，这是与其特定规格相匹配的。我们做的就是这样一个东西，这就是我们的规格。它的目标很明显，这并不是失误。"他同时还对PSP的设计赞不绝口："我相信我们做出来的是世界上最漂亮的东西。没有人可以批判一个著名的建筑师说他的设计蓝图里门的位置放错了，PSP也是一样。"2月初发售的《波波罗》已经被发现多个一旦引发会100%死机的重大BUG，官方至今没有发表承认BUG的正式声明，仅仅在官方网站上提示了规避BUG的方法。与之相对照，任天堂之前紧急发表声明回收市面上的《瓦里奥制造 摸摸乐》，因为该软件在部分主机上可能会出现作动不良的现象。

SCE确定的2004财务年度内PSP出货计划为全球300万台，而任天堂则在1月26日再度把出货



◀对于PSP □键的设计失误，久多良木健完全予以否认。

目标提升到了600万台，从客观现状判断两社要达成实际销售目标都非常有难度。PSP截止3月末在日本本土最多到达百万台前后，而北美市场官方保守预期两周内销售100万台，即使大幅度追加出货50万也最多达到150万台。NDS日本本土三月末基本可以突破200万台，北美地区约250万台左右，3月22日在欧洲首发出货为100万台，即便如此同样也存在着近50万台的缺口。当然，如何出色描绘业绩还需要考验两社广报宣传部门的吹水技巧，包装和粉饰的成果将足以决定未来的股价走势。

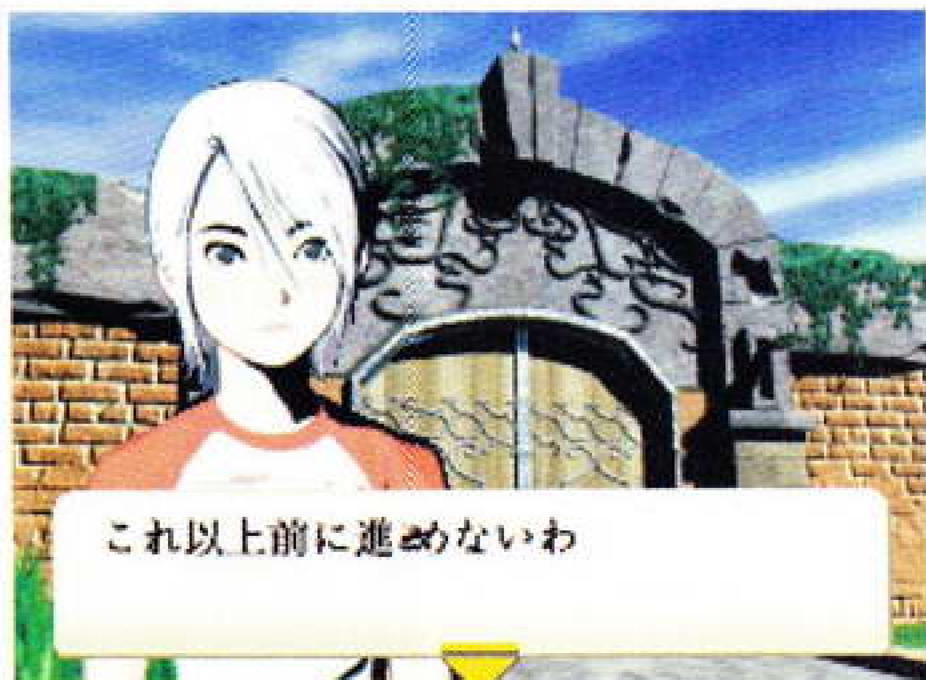
三、冷饭与创新

一直以来，国内外许多掌机游戏玩家都痛心疾首地把GBA指责为大炒冷饭的低劣主机，几乎已经被归罪为游戏业界陈腐堕落的万恶之源，更有人寄望硬件机能强悍的PSP能彻底改变携带游戏领域的腐朽气象，SCE的发言人在主机发售之前也反复强调不欢迎第三方软件开发商恶炒冷饭。言犹在耳，目前却已经有多款冷饭游戏堂堂发售，《英雄传说 白发魔女》和《波波罗》的销售成绩还算不俗。笔者的一位朋友昔日曾经对"冷饭地狱"GBA啧有微词，此番他购入PSP以后既没有购入浴火重生的《山脊赛车》，也没有选择水口哲也原创力作《LUMINES》，偏偏就选择了以上两款RPG复刻版，他还宣称："对PSP并没有什么过高要求，只要能在外出公干途中玩到那些PS和SS时代的名作复刻版就完全满足了！"无独有偶，在国内外一些著名游戏BBS的调查显示，希望一些32位机时代乃至现世代家用平台的名作复刻PSP的期待度远远超过对全新作品问世的期待，看来喜欢冷饭的玩家还是大有人在，关键还是看于冷饭的口味和品质。

毫不讳言，NDS主机在硬件性能和外观造型等方面都逊色于PSP，在直接市场竞争中处于不利地位。从目前一些第三方软件商对两款新世代携带主机的市场定位来看，NDS的前景更加堪忧，软件商乃至消费者都把该主机视为携带版本的N64，大量N64时代的冷饭正源源不断地翻新出炉，任天堂本社复刻强化版《超级马里奥64DS》取得的骄人战果更足以起到某种不良诱导效果，如果任天堂始终醉心于低成本高效益，其结果完全是可想而知的。硬件性能和软件载体的双重因素注定了PSP是一款远比NDS更适合炒冷饭的主机，其涵盖包括了PS、SS、DC乃至早期的PS2游戏，如果任天堂仅仅将NDS定位于冷饭主机，未来的成败利钝不问可知。幸而任天堂并没有丧失对时局的准确判断力，NDS被定位为GBA次世代主机登场前剑走偏锋的牵制战略武器，目前为止《CATCH！TOUCH！耀西！》和《大合奏！音乐兄弟》这两款作品带来的全新游戏乐趣令笔者和许多玩家都感到莫名的惊喜，近期即将发售的《异色代码 双重记忆》和《任天狗》也是任天堂努力吸引高年龄层玩家的意欲之作。异质的主机必须要有异质的游戏，保守和停滞只能预示着死亡，任天堂为自己选择了一条光明而坎坷的道路，非常期待NDS能不断出现令玩家惊喜雀跃的新形态游戏。

PSP目前的软件并不能令人十分满意，已发售和待发售的作品大多为冷饭和家用机平台的简化版本，充分活用硬件机能的新形态作品少之又少，《LUMINES》和《炼狱》的失败也凸显出消费者趣味的单一化倾向。近期内一些32位时期名作即将在PSP登场的传闻此起彼伏，据说《超级机器人大战PSP》可能是过去PS《超级机器人大战ALPHA》两部作的重制版。如果一款硬件性能革命的主机长期依靠过去的财产支撑门面，我们断然不能认为其取得了真正意义的革命突破，非常不希望PSP重蹈GBA的覆辙，但目前的迹象却让人颇为担忧。SCE显然正试图大力仿效任天堂过去一直鼓吹的联动战略，笔者始终认为携带机和TV家用机的联动战略是非常高明的商业策略，其相乘效果远胜于广告宣传，任天堂过去一直事倍功半的主要瓶颈在于其家用平台N64和NGC始终积弱不振，缺乏足够数量的大型软件推进其战略，SCE在这方面的资本显然比任天堂雄厚的多，该社以逆向思维的角度考量联动战略，以家用平台霸主PS2来促进PSP的普及无疑会取得相当积极的效果。笔者非常期待PSP的联动战略，硬件性能的成倍提升将进一步完善这个伟大构想蓝图，期待相乘效果能够促进游戏产业全面活性化。

与其期待诸如《FF Ⅲ》和《永恒传说》这样陈年冷饭，我们还不如期待如《异色代码 双重记忆》和《陨石大战》这样的全新力作在两大携带平台不断涌现，在娱乐方式日益丰富多彩的今朝，电子游戏产业只有不断地创新突破才能保持长盛不衰。



▲《异色代码 双重记忆》是一款非常值得期待的NDS原创游戏。



恶魔城DS（暂名）
Castlevania for DS（暂名）
◆Konami◆ACT◆预定2005年8月30◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

NDS

距离GBA版《晓月圆舞曲》近两年之后，在欧美和国内都极具人气的"《恶魔城》系列"即将有新作登场了，而这次的新作就降临在任天堂的新掌机NDS上，下面让我们来看看这款全新的《恶魔城》在NDS的双屏上有怎样华丽的演出吧。

《恶魔城》最新作 登陆NDS

颠覆传统的人设

本作的人设并没有请来"《恶魔城》系列"的御用画师小岛文美女士，于是我们现在看到的人物们与前作的形象发生了很大的改变，改变到会让很多人都无法接受，曾经潇洒飘逸的青年变成现在稚气未脱的少年，曾经圣洁的巫女变成了穿短裙的少女，这，这……好在这只是人设，在实际游戏中我们看到的人物形象与前作的差别还不算太大，苍真在游戏中还是那样潇洒十足，这一点让我们欣慰。



来须苍真

游戏的主角，一名普通的高中生，但却背负着沉重的宿命，在2035年的那场事件中，在多位同伴的帮助下，他最终战胜了混沌，打破了被德拉古拉附身的命运，而本作中他又会遇到怎样的事件呢？可以注意到，本作中苍真的装束与前作差别较大，白色风衣以及蓝色长裤的款式都与以前不同，而原来的白色皮鞋被现在的白色长统靴代替，再注意他胸前的紫色水晶，也许会与剧情有着神秘的关系。



白马弥那

白马神社的巫女，与苍真青梅竹马一同长大的女孩。本作中的装束与前作相比发生了翻天覆地的变化，曾经的红白相配的巫女装束被长衣短裙代替，于是形象也由圣洁变为清纯。



洋子

隶属于教会的魔法使家族的后裔，在上一次事件中，曾预测了德拉古拉的复活，并前往城中帮助苍真，本作中她仍然会出场，不知道在本作中能否选用她冒险呢？洋子的新造型与前作的差别不大。


《晓月》版苍真


《晓月》版弥那

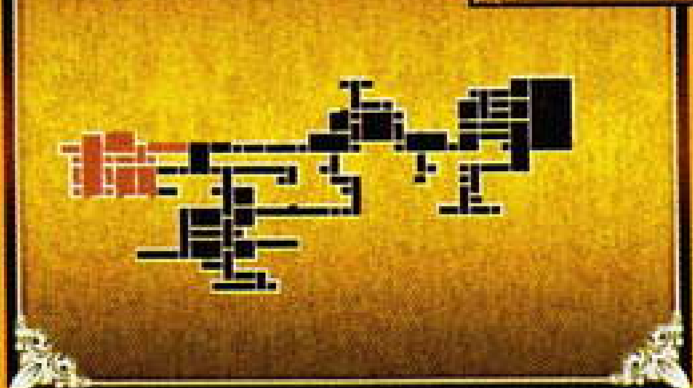

《晓月》版洋子

剧情紧随《晓月》



2036年，《晓月》事件的一年以后，来须苍真发现自己成为了Celia Fortner的目标，后者是一个激进宗教组织的领袖，他们的神被他们认为是"至善之神"。这一组织对于善恶平衡有着极强的信念，因此他们需要德拉古拉填补当前不存在的"恶"，他们对苍真没有实现成为新形态德拉古拉的宿命感到非常不满，于是尽一切所能试图干掉苍真。为了拯救他自己并保护那些他所爱的人，苍真决定主动出击——渗透进敌人的老巢，于是一座似曾相识的城堡又出现他的面前……

双屏的《恶魔城》





▲上屏的地图显示画面变得更为古典。

《恶魔城》系列初次登陆NDS，当然会充分利用NDS的双屏，游戏中，上屏用来显示地图或者状态菜单，下屏显示实际的游戏画面，对于《恶魔城》这样一款需要查看地图的游戏，将地图直接放在上屏的确是非常合适，我们再也不用经常按Select键来打开地图了，省去了很多麻烦。



▲除了显示地图，上屏也可以切换为人物状态画面。

传统的2D画面

游戏仍然是传统的2D画面、带有很强探索要素的的动作游戏。游戏的画面水准乍一看与《晓月》差别不大，但是仔细观察就会发现本作的画面要细腻很多，无论是敌人还是场景，在细节上的描绘都更为细致，某些场景的背景的层次更多，而敌人被打死时的特效也更为多样。另外，苍真的动作细节明显比以前增多，挥舞大剑或斧头时的一系列动作非常自然，不过，动作细节的增多也因此会让人觉得苍真的攻击没有前作迅速了。



▲背景的层次比前作更丰富。



▲挥舞斧头对抗铁巨人。



▲巨大的BOSS充满魄力。

动作细节的改变

GBA



NDS



▲《晓月》中的苍真挥舞大剑只用单手，而本作中要用双手了，难道苍真体质下降了？（笑）

触摸屏的应用

关于触摸屏在游戏中的应用，目前已经公布的有两种，一种是用触控笔破坏冰块，另一种是独特的“魔封系统”。IGA督导在接受媒体采访时曾说到，由于本作仍然是一款比较纯粹的动作游戏，所以不想出现同时应用按键和触摸屏的情况，因为那样会很混乱，所以玩家不必担心操作太过复杂，而触摸屏操作的加入一定会让玩家有全新的感觉。

用触控笔破坏冰块

在某些地方会遇到这样的挡路冰块，此时可以用触控笔直接在下屏上点击或划动，这些冰块就会被破坏，当然，你也可以把冰块破坏成特定的形状，搭成通往高处的平台，用来通往新的区域。



▲用触控笔直接在下屏点击或划动，破坏冰块。

魔封系统

所谓“魔封系统”是指在进行BOSS战时，将BOSS干掉后，下屏会出现一个魔封晶球，玩家要根据系统提示，尽快用触控笔画出正确的印记将BOSS封印，如果失败的话，BOSS会复活并回复少许体力，这样就必须再次将它打败才行。



▲魔封晶球出现，赶快按照提示用触控笔画出正确的印记。

核心系统



▲红色的分身闪到敌人身后，与真身一起夹击敌人，这招熟悉的必杀技应该能让你看到阿鲁卡多的影子。

游戏的核心系统与《晓月》基本一样，前作中大受好评的战魂系统在本作中得到保留，而且同前作一样，战魂分为红蓝黄三类。而武器方面，单手持的小刀，双手持的大剑或者斧头在已公布的游戏影像中都能见到，特性都各不相同，相信正式版的游戏中武器种类一定会更加丰富。而最让人激动的莫过于在影像中见到的那几招帅气的必杀技，让人似乎看到了《月下》中阿鲁卡多的影子，如果没猜错，本作将加入《月下》的武器必杀技的设定，那样的话，本作的攻击方式就更丰富且华丽了。



▲新的战魂能力，苍真变身为女武神突进攻击。



▲苍真身后的是手拿大盾和巨剑的使魔。

值得一提的是，本作的配乐依旧由《月下》的灵魂乐师山根美智留操办，开发组表示会充分发挥NDS远超GBA的声音性能，期待着游戏的音乐会有比《月下》更优异的表现吧。

好了，看了以上的介绍，大家是不是激动不已了？不过距离本作的发售还有近半年时间，真是一个漫长的等待啊。最后提醒大家一下，本次的“口袋光环”已经收录了本游戏的相关影像，可不要错过了，关于游戏进一步的情报，请大家期待我们的后续报道吧。

文 铭风

牧場物語 コロボックルステーション



牧场物语 精灵驿站

牧场物语 コロボックルステシーョン

NDS

◆MMV ◆SLG ◆预定2005年3月17日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

另类的经营类游戏《牧场物语》的NDS新作即将在3月登场。在这次的"前线"中我们将为大家介绍精灵电视台和游戏中女友的情况。

9大频道为你实时播送各种情报

我就是主持人DJ，大家有什么想知道的可以问我哦。



作为NDS版牧场一部分的"小精灵中心"，会由精灵电视台和主持人DJ为大家带来各种情报。在游戏中，随着玩家不断帮助小精灵，能接收到的频道也会增加。



▲利用触摸屏可轻易选择想要查看的电台。大家可以看到游戏中一共有9个频道。

频道1 天气预报



在此频道中大家可提前得知明天的天气。知道是阴天还是雨天，便能更好地安排农作物的浇水和家畜的放牧了。这个频道在游戏初期便可查看。

频道2 牧场运营情报



在频道2中我们可以得知诸如牛奶的售价，道具作用等跟经营牧场息息相关的基本情报。想要在初期更好地将牧场壮大，便要时刻关注此频道。

频道3 小精灵情报



这里能够得知各个小精灵的情况，告诉大家那些精灵需要怎么样的帮助。大家可根据情况前去帮助各个小精灵，增加好感度。

频道4 动物情报



顾名思义，此频道会教各位玩家如何在牧场中饲养家畜。除了养育家畜所要注意的各个事项外还有动物小屋的使用方法，十分详细。

频道5 音乐

频道5是音乐专用频道，能够听到游戏中的各种背景音乐。当然，最初能够收听的乐曲是十分少的，随着游戏的进行会不断添加。除了NDS版的一些背景音乐外还能够听到一些系列的经典乐曲，相信系列的FANS一定不会错过的。

频道6 新闻



想要得知忘忧谷的大小事件的话就要靠这个频道了。此频道会告知主角一年内各个活动的举行时间。时常观看的话便不会错过重要的活动了。

频道7 神秘的频道



在此神秘的频道中通常只会听到主持人DJ说："今天……"，而之后便没有什么值得注意的东西了。相信在满足一定条件后便会告诉你重要的情报吧。

频道8 教学频道



那些刚接触"《牧场物语》系列"还不太习惯的初学者们可在此好好的查看一下。当然这个频道也是最初就能查看的。

频道9 问题集



频道9是专门的问题频道，在这里会给出和牧场相关的各个奇妙问题，只有熟悉本游戏的玩家才能对答如流。当然回答正确的话也会给出相应的奖励。

和小精灵用卡牌决定胜负

之前的介绍中大家可以知道有一位执着于胜负的小精灵，在游戏中可以和他进行21点等赌博游戏。利用触摸屏的话真实感一定不错。





主角和结婚对象的女孩之间会发生各种事件

在之前的NDS版《牧场物语 精灵驿站》的“前线”中各位玩家已经可以看到NGC版和GBA版的结婚对象都会悉数登场，然而游戏中显示的名称却变化巨大。而今次我可以告诉大家，NDS版的女孩是NGC版和GBA版结婚对象的子孙（怪不得长得一模一样……），而本作的时间是前2作的100年以后。而且本作结婚对象的数量增加了，游戏中和每个女孩依然会有许多事件发生，下面就来为大家介绍其中的一部分女孩。



开朗活泼的女孩。艾菲

さっきねぇ、
花火職人のおじさん達に
うちへ遊びに来ないかって
アーフィ

▶和三十分相像的女孩，通过和她的对话我们可以得知她的亲戚是烟花制造者。



乐于助人的女孩。嘉莉

将来どうしようかなぁと
思って、相談相手を
探していたの。
カーリー

▶前来寻找谈话对象的嘉莉和GBA版中的卡琳长得一样。



有点小孩子气 艾丽萨

でもでも、
がんばってやっていれば、
きっとうまくなるもん。
アリサ　ミック

▶和GBA版相同，艾丽萨也拥有一位哥哥。



腼腆的大小姐类型 蕾欧娜

な…泣かないでください…。
そ…それでは…、
わたしはこれで失礼します…。
レオナ　バーン

▶100年后她依旧是大小姐吗？



非常稳重的女孩 爱丽斯

余計なお世話
ありがたくいただきます
エリス　もりタカナヲ

◀在发生事件时会出现选项，应该和好感度有关吧。





掌握故事关键的两人 女神&魔女

キー！！！
くやしい！
こうなったら…。
魔女さま　女神さま

◀魔女和女神为了何事而进行争吵呢？

Nintendogs



任天狗（暂名） NDS
Nintendogs（暂名）
◆Nintendo ◆SLG ◆预定 2005年4月◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定

文 铭风

任天堂原创的，以可爱的小狗为卖点的模拟育成类游戏《任天狗》又有新的情报了。游戏中能够选择多个种类的小狗来进行培育，利用NDS的触摸屏跟其进行互动，还可教小狗多种技能，最后在比赛中获胜。下面就来看一下游戏吧。

游戏中登场的小狗种类繁多

本作作为一款模拟育成类游戏，可供育成小狗的种类数当然不会让玩家失望。从现有的资料我们可得知小狗的种类至少在8种以上。这些小狗都是知名犬种，不同种类的小狗性格也不同，当然培育方式也不相同。下面我们就为大家介绍其中的一些小狗。



▲柴犬习性聪明，体型较小但护卫性强，忠于主人。容易训练，适合家庭饲养。



▲吉娃娃是小型犬种里最小型的，以匀称的体格和娇小的体型广受人们的喜爱。此犬分为长毛种和短毛种，这里登场的是短毛种。



▲巴哥犬是原产于中国的玩赏犬，全身长满短毛并且身体健康，是很适于初饲者饲养的狗。



▲拉布拉多作为警卫犬及导盲犬被广泛使用，同时也是优秀的水陆两用猎枪犬。此外还是个值得信赖的家庭犬。



◀猎犬之一，它喜欢外出狩猎也喜欢坐在炉前，是狩猎活动者的忠实伙伴。

各种各样的道具

在游戏中能够使用众多的道具来和小狗进行游戏，从而使其的能力有所上升。想要使用道具的话只要在道具列表内选中想要使用的道具就可以了。



◀进入道具选项后 就可以选择自己想使用的道具了。







气球

使用气球时要用麦克风将气球吹起来，小狗们会顶着气球玩。不过有时小狗会将气球咬坏。

毛巾



使用毛巾后再利用触摸屏可和小狗进行拉力赛。当然，也可以察看两只小狗互相拉扯毛巾的景象。

跳绳

在小狗的帮助下可甩动绳子。而此时其他的那些小狗便会在中间跳绳，十分有趣。



网球



和飞碟一样，小狗们也会追着你扔出的网球并将其带回来。

飞碟



将飞碟扔出后小狗会追着飞行的飞碟跑，并在其落地后将其衔着带回来。

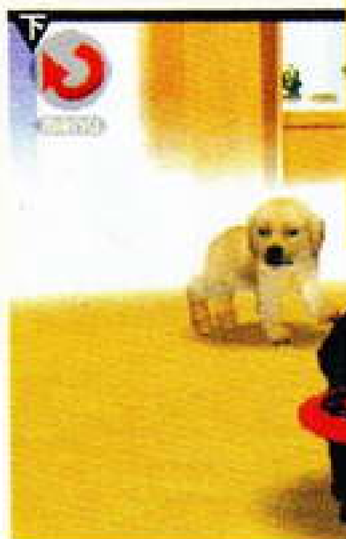
游戏中会出现不同颜色的小狗

在游戏中登场的小狗除了在种类上有差别之外，还会在颜色上有差异。在下面的图片中我们可以看到有两种小狗有不同的颜色。不过不知道在游戏中是可随时改变颜色呢还是只能在一开始选择。



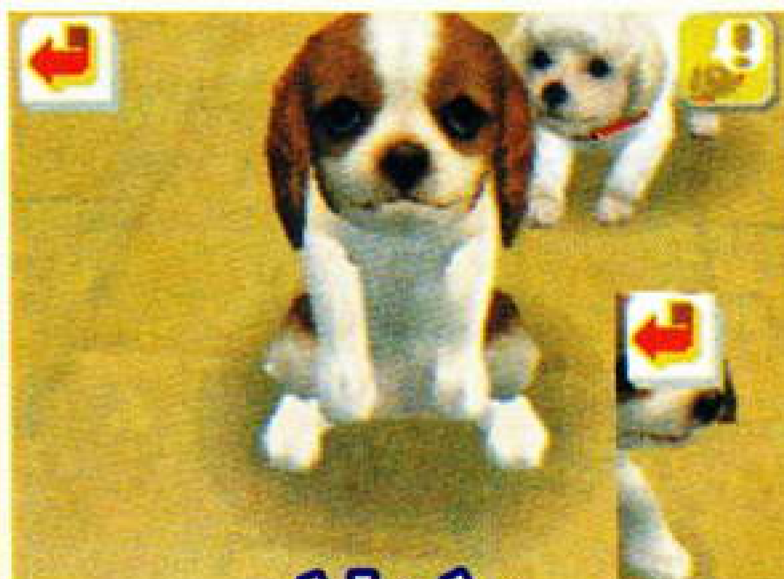
▶和之前的图片不同，柴犬还可以是黑色的。





◀黑色拉布拉多给人的感觉也不错啊。

能够让自己的小狗学会各种动作

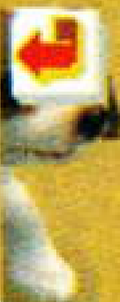


站立

▲将小狗的前脚往上提，让其身体直立，只靠两只后腿站立。

▼将一只前脚上提便可让小狗学会举手，一般的握手就是这样吧。

举手







回转

▲小狗会追着自己的尾巴进行旋转，十分可爱。

丰富的装饰品



▲戴上牛仔帽的小狗别有一番风味。不过小狗的表情好像有点讨厌这个帽子啊。

▼小狗的眼神十分可爱。他脖子上的青色项圈应该是主人的礼物。



▲头上的花色头饰让小狗显得十分美丽。



触摸！卡比
タッチ！カービィ
NDS
◆Nintendo◆ACT◆预定 2005 年 3 月 24 日◆日版
◆1 人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800 日元
◆对应周边未定

文 LIKY

タッチ！カービィ

让卡比在你画出的彩虹上跳舞吧！

人气“《卡比》系列”的最新作即将在NDS上登场了。被魔女施了魔法变成圆球的卡比，为了让世界恢复原样，将再次展开一段神奇的冒险。玩家要在触摸屏上画出一道道彩虹，引导卡比在彩虹上前进，避开各种障碍，而卡比最得意的技能——COPY能力，在本作中同样保留哦，下面就让我们来看看游戏的具体表现吧！

触摸屏操作大揭秘

第一次登陆NDS的“《卡比》系列”，会在操作上发生巨大的变化，传统的的按键操作方式会大大减少，游戏会充分利用NDS的触摸屏和触控笔，利用简单的点击、滑动等触摸式操作完成大部分行动。

用触控笔描绘彩虹

玩家可以用触控笔在触摸屏上画出各种线条，这些线条会变成彩虹，卡比能够在这些彩虹上移动，游戏的进行方式就是引导卡比在彩虹上前进，让他避开各种障碍，安全地过关。不过彩虹并不能无限制画，每画一条彩虹都会消耗墨水槽，墨水用完了当然就画不出东西了。





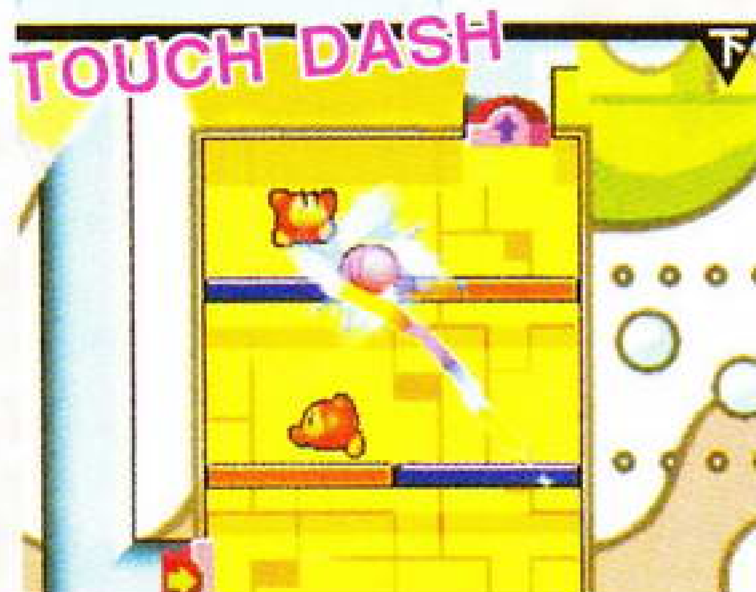
▲在NDS的上屏会显示墨水槽，要时刻注意残余量哦。



让敌人麻痹

▶用触控笔点击敌人，敌人就会被打成麻痹状态，此后卡比就可以利用冲刺来干掉他了。

▼用触控笔点击卡比的身体，卡比就用朝前方冲刺，撞上敌人就可以干掉他们哦。



TOUCH DASH



彩虹盾

彩虹不仅可以行走，还可以当做盾牌来抵挡敌人的攻击，当卡比遇到危险时可要记得利用哦。

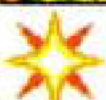
卡比的COPY能力大公开

张开大口，吸气，将敌人一口吞下，咣当一声，能力复制完毕，这就是卡比的经典COPY过程。作为“《卡比》系列”的一大魅力所在，卡比能COPY的能力每一作都有不同，当然也有一些是传统能力。在NDS版的本作中，卡比同样能COPY多种敌人的能力，只要打倒特定的敌人就有机会得到他们的技能，下面就先给大家介绍3种。



▲复制了敌人的能力后，如果想解除，可以点击左下角的图标。





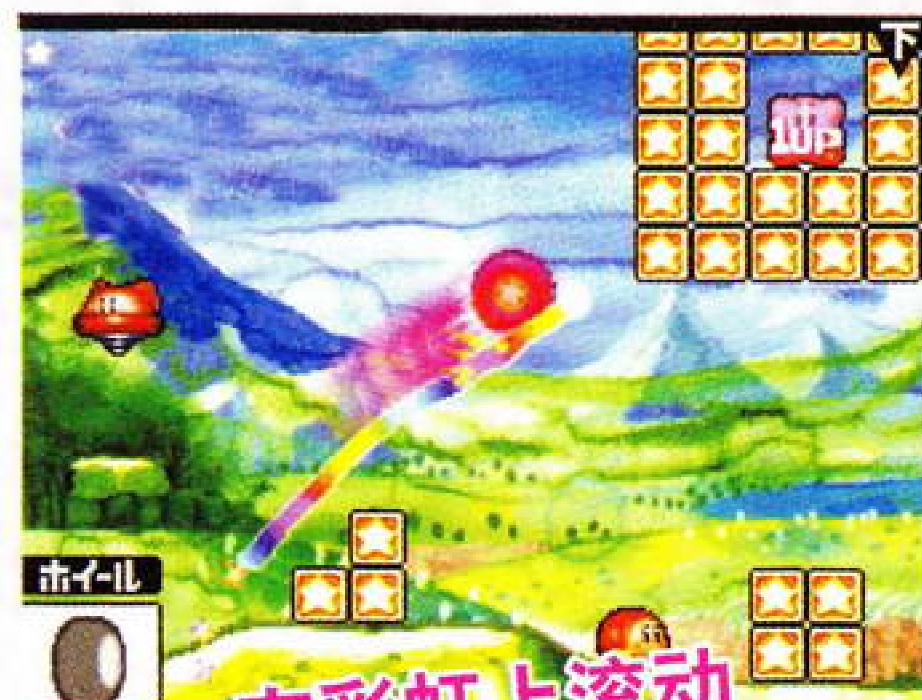
激光

这项能力在几乎在系列每一作都会出现，大家一定很熟悉。卡比发射出黄色的激光，不仅可以击打敌人，还可以破坏砖块。激光是呈扇性的方式发射的，能够覆盖一段范围，不过距离有限。用触控笔不断点击卡比身体的话，卡比会站在原地发射。



燃烧

获得这个能力后，卡比能够化身为火焰进行横向冲刺，冲刺速度比普通的冲刺要更快，距离也更长。冲刺不仅可以在地上发动，也能在空中发动。冲刺时卡比全身裹在一团火焰中，对敌人进行攻击。



车轮

获这个能力后，卡比会变身为车轮快速滚动，不仅可以在地上滚，还可以在玩家画出的彩虹条上滚。滚动的速度很快，可以撞击敌人或撞坏砖块，如果砖块中有道具赶快用这个能力撞开吧。

可以操作敌人游戏？

看到下边的画面了吗，玩家操纵的不是卡比，而是作为敌人登场的角色，难道游戏中可以操纵卡比以外的角色吗？的确是的，只要满足一定条件，就能使用特定的敌人作为主角冒险了，他们具有与卡比不一样的特性，很期待吧。



▲可以操纵敌人冒险。





文 雷伊

蛋兽英雄

エッグモンスターヒーロー

NDS

◆Square Enix◆RPG◆预定 2005年3月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

之前的杂志上，我们已经为玩家们介绍了《蛋兽英雄》的基本战斗流程和一些登场角色，现在这个游戏又有新的情报了，很多方面的变更都让这款"《半熟英雄》系列"的新作看起来更具有RPG特色，与系列之前的作品有着不小的差别。游戏再过一个月就要发售了，不知SE在NDS上的第一次出击会造成多大的轰动呢？还是让我们先来看看游戏的最新报道吧！

丰富多彩的道具一网打尽！

王牌



本作的战斗中除了召唤蛋兽与完熟军团对决外，还可以使用"王牌"（切り札）来给予敌人重创，除此之外，王牌还有其他各种各样的辅助效果，在战斗中善于使用王牌是绝对有好处的。

龙卷风



▲威力绝大的龙卷风在敌人周围升起，将敌人一扫而光！！

加农炮



▲在菜单画面中触摸"切り札"选项，使用加农炮给予敌人直接攻击！！

COME ON HEY!

◀令战死的士兵复活，重新参加战斗！

王牌入手方法

商店



◀在村子的商店中可以购买到王牌，种类还不少哦。

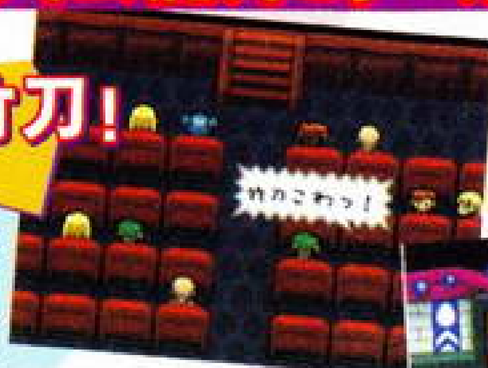
FIELD画面



▶运气好的话可以在宝箱中捡到王牌，有的也许是在商店里买不到的强力王牌哦。

提升主人公能力的"成长道具"

血染的竹刀！





◀▼在迷宫深处发现了提高主人公攻击力的道具，台下的观众全场欢呼！

有的时候在宝箱里可以取得直接提升主人公能力的道具，这些道具将会给今后的战斗带来很大帮助。

战斗场景中出现的道具



▲如果拿错了毒药，那就反而会降低主人公的HP！

在战斗场景中，有的时候会突然出现各种道具。此时只要移动到该位置并触摸道具标志就可以让道具发挥效果，但是需要注意的是，这些道具并不是只有好的效果……



▲取得了回复主人公HP的道具，谢天谢地！

登场召唤蛋大揭密！

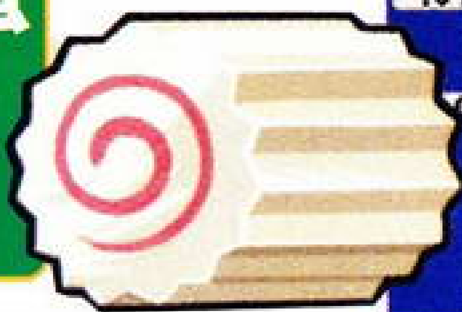
蛋兽是战斗中的主要利器。一开始主人公只有一个召唤蛋，不过只要随着时间的推移，打倒强力的敌人就会获得越来越多的召唤蛋。同时，战斗中使用召唤蛋获得胜利的话就会获得经验值从而让召唤蛋升级，升级后便可以召唤出更加强力的蛋兽。

彩蛋

能够召唤出众多蛋兽，是主人公最初持有的召唤蛋。

naruto

日本拉面中经常出现的料理……在游戏中是谜之不思议生物。







蛋人





外表充满了正义感，但实际实力却……

粉红蛋

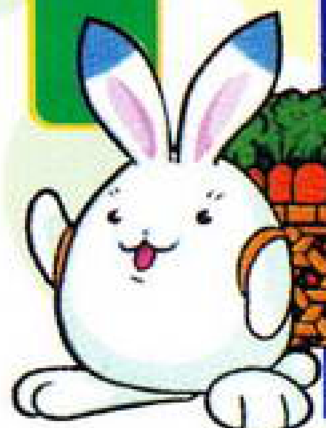
召唤出的一般都是些比较可爱的蛋兽，不过其中也不乏强力者。

兔子君

虽然个子小，但攻击力却还是过得去的。







粉红蛋人





女性蛋人初次登场，难道她的出现是为了和蛋人比谁更弱吗？

恶魔蛋



散发着邪恶气息的召唤蛋，比较阴暗。

死神

穿着学生服戴着高度眼镜的死神，看上去似乎像个书呆子？







恶魔蛋人







走上邪道的蛋人，暗黑英雄是也！

机械蛋



集合了高新技术的召唤蛋，可以召唤出很多热血的机器蛋兽。

机械骑士



利用最先端科学技术而创造而成的机器人，看上去威力似乎不弱啊。

机械蛋人

攻击的时候会进入完全攻击形态，但是这样就真的会变强了吗……





力量蛋



能够召唤出拥有强大攻击力的蛋兽。

蛋人骑士



拥有骑士精神的蛋人，攻击力不可小视。

月亮筋肉人

光看身材就觉得很强大的蛋兽，不过似乎有点自恋倾向？





神秘蛋



能够召唤出拥有神秘奇幻氛围的蛋兽。

蛋人小子



因为战斗使命而觉醒的婴儿蛋人，其威力不知如何。

地球小子

拥有巨大破坏力的蛋兽，脾气似乎不是很好。





文 雷伊

探偵・癸生川凌介事件譚
仮面幻影殺人事件
The Masquerade Lullaby

侦探・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件 NDS

探偵・癸生川凌介事件譚 仮面幻影殺人事件

◆元气◆AVG◆预定2005年3月24日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元

◆对应周边未定

这款发家于手机上的推理游戏的NDS版最新作终于公布了更多的情报，作为一款活用了NDS触摸功能的推理类游戏，本作在玩法上相信会带给玩家不少新鲜感。同时，作为AVG游戏，本作的剧情自然不会弱，那么，这次我们就把本作的序章故事和一些游戏中的基本角色来个大介绍，让大家能够更充分地感受到这款游戏的独特魅力。

主人公 生王正生

与元气公司有着契约的自由游戏剧本撰写者，经常将实际发生于癸生川侦探事务所的各种事件通过游戏的形式展现于世人面前。因为某起事件认识了癸生川凌介，之后他们俩人一直保持着友人的关系。经常受到癸生川和伊网摆布的可怜虫。



癸生川凌介

癸生川侦探事务所的所长，同时也是位解决了多起棘手事件的名侦探。平时生活中经常会出现一些奇怪的举动，在性格上也充满了谜团。



白鹭洲伊网



癸生川侦探事务所的助手，虽然年轻但是却拥有优秀的推理能力，大部分事件凭借其一人的能力就能够解决。平时比较喜欢抓住别人的弱点去戏弄别人，她的名言就是“明明有弱点却不加以指责，这太对不起这些弱点了！”，生王正生便是她最喜欢欺负的对象。



音成孝一

鞠浜署搜查一课的刑警，因为憧憬名侦探而成为了刑警，但是解决的却都是一些波澜不惊的平凡事件。直到认识了癸生川等人，他的心中又燃起了希望。

尾场九岁

鞠浜署搜查一课的警官，为人比较传统守旧。因为某起事件与癸生川相识，之后两人一直交换着有利的情报。



矢口床子

自由记者。因为某起事件与癸生川等人相识，此后一直出没于癸生川侦探事务所与癸生川交换情报，与伊网的关系似乎不错。



交错于现实与虚拟世界之间的复杂案件等待你的挑战！







在《神秘在线》中遇见的人们



在《神秘在线》中出现的角色都是以多边形来绘制的，与现实中的人物有着很大的差别。现实与网络两个世界的存在无疑使这款游戏更加引人入胜。



阿鲁马达

在《神秘在线》游戏中的职业是侦探，结成了“阿雷斯特团”并且担任团长一职。经常在游戏中制造出一些推理事件来考验玩家。

布莱特



在《神秘在线》游戏中的职业是刑警，阿雷斯特团成员。总是喜欢根据自己的意图擅自行动，经常出现在莉奥身边。

雪海豚



在游戏中的职业是学生，独自畅游在假想的虚拟网络游戏世界中，可爱的性格让不少男性玩家为之着迷。

艾纳



游戏中的职业是调查官。为人比较唠叨，非常粘人，所以许多玩家都对他敬而远之。和阿鲁马达在现实中似乎是朋友，同时也是阿雷斯特团的一员。

莉奥



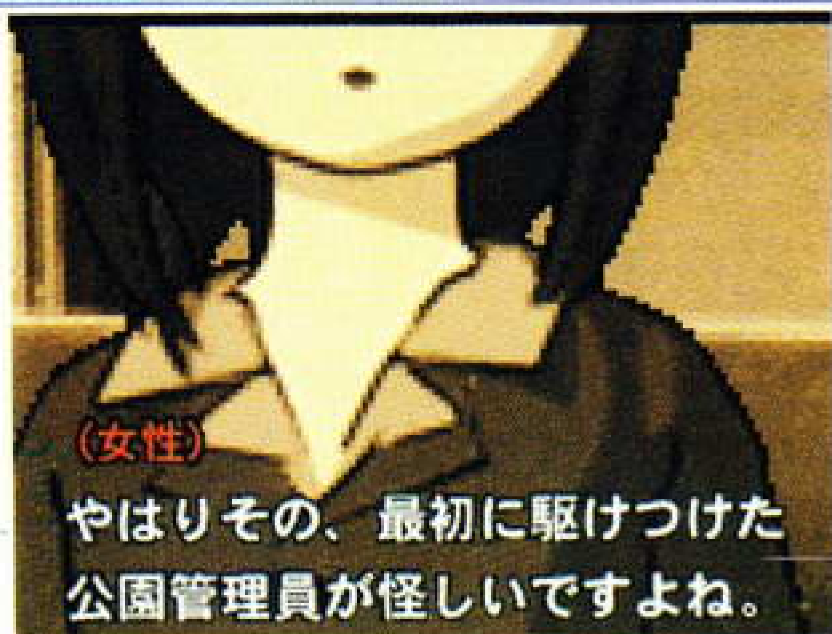
游戏中的职业是自由打工者，似乎有很多男性玩家对她趋之若鹜，阿雷斯特团成员之一。

序盘故事大公开！

本作的故事是从主人公生王正生收到网络游戏《神秘在线》的测试盘开始的，《神秘在线》在鞠浜市内引起了巨大轰动，测试正进行得如火如荼。生王正生在收到测试盘后，火速赶往了癸生川侦探事务所，邀请白鹭洲伊网与他一起进入那丰富多彩的线上游戏世界……



第一幕 发生于两个月前的不思议袭击路人事件



在生王正生赶到癸生川侦探事务所之前，鞠浜署的音成孝一刑警已经先行赶到，他正在就两个月前所发生的袭击路人事件听取白鹭洲伊网的意见。事件的被害者名叫久我俊幸，受了重伤，但奇怪的是他并没有看到袭击者的姿态，但是世界上又不可能存在透明人，这到底是怎么一回事呢？



第二幕 参加网络游戏《神秘在线》

《神秘在线》是一款多人在线AVG游戏，游戏的舞台是忠实再现了K县鞠浜市风貌的虚拟街道“成浜”。玩这款网络游戏的玩家需要与朋友们一起去解决发生在成浜的各起离奇事件。在进行《神秘在线》游戏时，生王等人碰到了一个叫作“阿雷斯特团”的神秘团体。

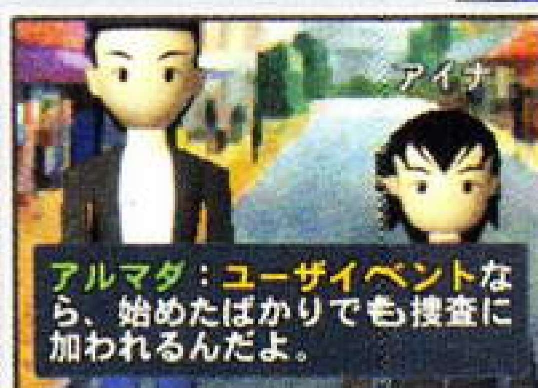
◀NDS的上画面将会表示《神秘在线》的游戏画面。



第三幕 挑战谜之事件

生王等人受到了阿雷斯特团的邀请，去解决游戏中的一起离奇事件。《神秘在线》这款游戏的独特之处在于它不仅可以让玩家去解决制作人在游戏中为大家准备的各起事件，更可以让玩家自己去触发各种事件，然后让其他玩家来解决它们。当解决了阿鲁马达的“从公寓摔落的死人之谜”事件之后，布莱特开始大叫“外面真的发生骚乱了！”看来，现实中他所居住的公寓也发生了什么紧急状况。





▲扮演尸体的艾纳躺在地上一动不动。

第四幕 流传于网络上和现实中的传闻

生王在《神秘在线》中结识了一个网名叫做“雪海豚”的玩友，雪海豚告诉他在《神秘在线》这款游戏中存在着现实中的杀人犯。随着生王等人调查的深入，事件的谜团也越来越大。“杀人犯准备找出正在寻找自己的玩家，然后用利器攻击他！”阿雷斯特团成员布莱特曾经说过这样的话，而实际上也确实有人遭到了攻击。而此时，现实世界中也开始流传起戴着假面的杀人狂疯狂作案的传闻，这两件事情之间到底有什么联系呢？

▶语气十分可爱的雪海豚，在现实中她／他会是怎样的人物呢？





第五幕 现实中发生跳楼自杀事件

▶久我俊幸的死与两个月前的路人袭击事件有什么联系呢？





◀游戏中发生艾纳死亡事件的公寓，现实中似乎也发生了类似的事情。

正当众人一头雾水的时候，音成刑警突然打电话来了。两个月前路人袭击事件的受害者久我俊幸从公寓摔落身亡了，他的死亡与两个月前的事件有关吗？他真的是自杀的吗？在音成刑警的委托下，伊网等人决定正式调查此案。

新感觉的"投球"动作游戏 在触摸屏上打魔法球!

文 LIKY

这是一款非常独特的"投球"动作游戏，玩家要利用触控笔在触摸屏上滑动、点击，将一种被称为"莫罗"的魔法球投出，使之通过一系列特定地形的赛道，并与对手们竞争到达指定地点。我们的主角是一位即将从魔法学校毕业的见习魔法使——斯特洛，虽然她的性格比较软弱，但是成绩却很优秀，玩家在游戏中就要扮演她来展开一段奇妙的"投球"冒险。



▲可爱的魔法使斯特洛和她的魔法球。

咕噜咕噜回旋投(暂名)

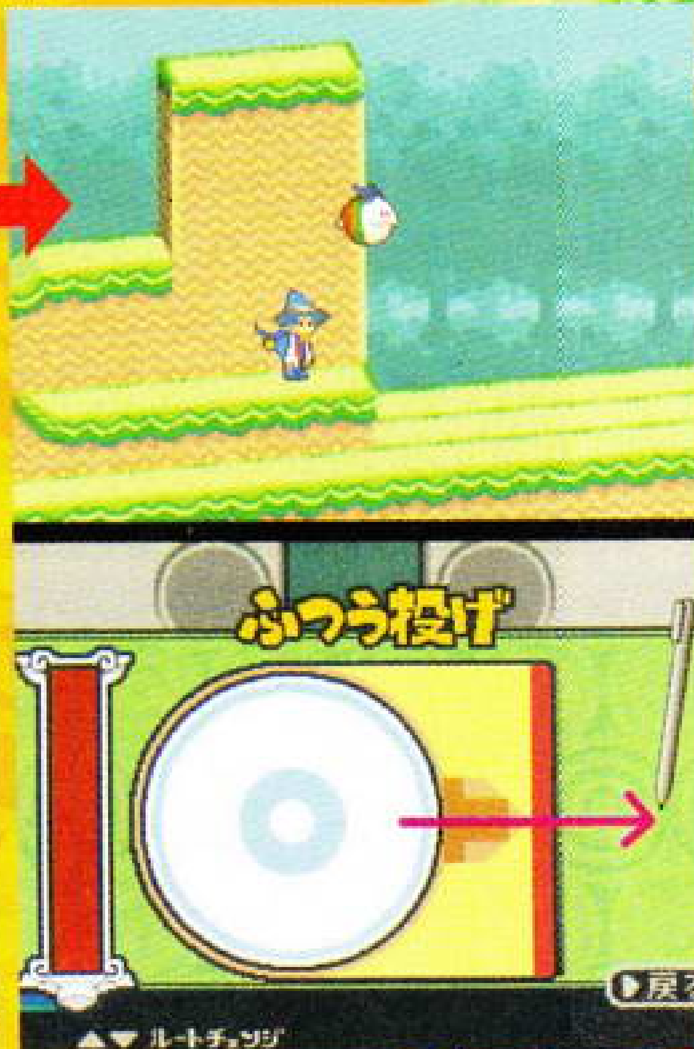
咕噜咕噜回旋投(暂名) NDS
ぐるぐる投げっと(暂名)
◆Success ◆ACT ◆预定2005年4月◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆容量未定◆5040日元
◆对应周边未定

游戏的操作主要是利用触控笔和触摸屏来完成，首先要用触控笔在下屏不断画圈，这样能量槽就会不断上涨(蓄力)，之后玩家要选择投掷方向，用触控笔在下屏画一个方向，这样莫罗就会被投出。游戏中赛道的地形多种多样，不仅有多种高低落差，还有妨碍莫罗前进的各种障碍，玩家要根据地形来决定投掷力量和投掷方向，就像打高尔夫球一样。





▶用触控笔在下屏不断画圈来蓄力。



▲蓄力完成后，划一条直线，决定投掷方向。

在莫罗飞出去的过程中，玩家还可以通过触摸屏的操作来调整它的飞行轨迹。玩家会与多名对手展开竞赛，最后谁最靠近指定地点谁就是胜利者，玩法和规则都比较简单。

◀将莫罗投出后还可以调整它的轨迹和速度。

▶离终点最近的人就是胜利者。



文 铭风



ロックマンゼロ4 ROCKMANZERO

洛克人 ZERO4 GBA
ロックマン ゼロ 4
◆Capcom ◆ACT ◆预定2005年4月21日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

ZERO的全新能力！抢夺敌人的武器！

在"《洛克人ZERO》系列"的每一作中，主角ZERO的武器都会有所改变。在现在的第4作中，ZERO能夺取敌人装备着的武器芯片、并使其为自己所用，这个系统被称为"武器夺取系统"（简称WSS），这样敌人那些让人头疼的武器可以被ZERO使用了。

和《洛克人ZERO2》中的"EX能力夺取系统"不同的是这次夺取的是关卡中普通敌人的武器芯片。玩家可根据每个关卡的地形来选择夺取合适的武器，而夺取到强力武器更是为BOSS战做了良好的准备。

部分能够得到的武器

多向炮



▶能够控制炮管向多个方向发射子弹。

斧头



▲这个厚重的武器能够发出强力的攻击。

▼发射直线激光来贯穿敌人。

激光



雷电



▶雷属性攻击，能使敌人麻痹。

关卡会产生天气变化

丰富多彩的机关一直是"《洛克人ZERO》系列"关卡的重要组成部分。在《洛克人ZERO4》中，关卡会随着天气情况而产生变化。





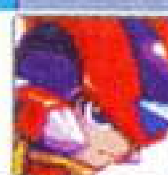


同一个场景？

▲▶上下两个图片是同一个关卡中的同一个场景。由于有了积雪，能够在尖刺上通过了吧？

目的地是……GRAND・ZERO

本作的故事延续着前作。在荒废的世界中，主角ZERO依旧为挽救众人而忙碌着。而在一次行动中救下了被半机器人袭击的商队后，得知了有人类生存的集落GRAND・ZERO存在的消息。



グラウンド・ゼロ‥?
人間の集落‥?



▲从凶恶化的半机器人手中逃脱后，目的地便是GRAND・ZERO了，在那里有真正的和平等待着大家吗？



在日本国内累积销量超过500万套以上的"《真·三国无双》系列"很早前就宣布会推出NDS版，不过由于某种原因，NDS版迟迟都未有消息放出，正在FANS们焦急等待之际，这款GBA版的《真·三国无双ADVANCE》却突然横空出世了，这可是该系列第一次在任天堂系的主机上登场哦！



真·三国无双 ADVANCE	GBA
真·三国无双アドバンス	
◆Koei◆ACT◆预定2005年3月24日◆日版	
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元	
◆对应周边未定	

文 雷伊

在GBA上体验一骑当千的究极爽快感！



"《真·三国无双》系列"的玩法相信各位读者已经很熟悉了，不过这次的GBA版由于机能限制，使得游戏在很多方面都与PS2上登场的作品有着很大的区别。最明显的变更就是画面从3D变成了2D，实际游戏时操作的武将也将变为Q版造型。除此之外，本作在系统和游戏进行方式上也与之前的作品存在着不少变更点，可以说是一款能让老玩家都能感受到新意的作品。



游戏模式大公开



◀▼每个势力最初可以选择3名武将。



无双模式（无双モード）

从魏、蜀、吴三国中选择一个势力进行游戏，根据选择势力的不同，所发生的战斗也会发生变化。

自由模式（フリーモード）

无双模式中通过的关卡在这里可以随意挑战，在这个模式中，玩家可以自由培养自己喜爱的武将。

挑战模式（チャレンジモード）

可以玩到规则多样的迷你游戏，在这个模式中武将的能力值是处于初期状态的，以获得高分为目标吧！

收集阅览模式（コレクション阅览モード）

能够自由观看获得的武器和道具的模式，相当于一个图鉴。

GBA版独有的3大变更点

一 两个部分交互展开

PS2版“《真·三国无双》系列”中的战场是相当庞大的，玩家需要根据战场上的情况来考虑自己的行动。但是在GBA版中，驰骋沙场的情况将不复存在了，游戏每个关卡将分为“移动部分”和“战斗部分”两个部分，游戏的进程将会随着这两大部分的交互而逐渐推进。

移动部分

玩家需要对敌我双方的形势做出准确判断，操作各武将向前移动，当与敌人接触的时候就会进入战斗部分。需要说明的是，本作中的特殊事件都是在移动部分触发的。



▲特殊事件也在移动部分发生。

战斗部分

除了可以使用各种连续技外还能发动大魄力的无双乱舞，可以充分体会到战斗的爽快感，当战斗结束后就会自动回到移动部分。从画面左上方的KO数中我们可以发现，本作中似乎为玩家限制了杀敌数量，即只要达到画面上所示的杀敌数便代表战斗胜利。



▶注意画面左上方的数字。

体贴的操作说明让初心者也能很快上手！

本作在游戏过程中，为玩家准备了详尽体贴的操作说明。除了一些最基本的游戏操作方法外，这次新加入的系统也会在这里得到最完整的解说，通过这个说明玩家可以很快地掌握游戏的规则，享受到游戏的乐趣！

操作説明
基本操作について
移動パートについて
戦闘パートについて
武器装備について
属性について
チャージ攻撃について



字云长，蜀汉五虎将之一，与刘备、张飞二人为结拜兄弟，有着“美髯公”的美誉。



字子龙，蜀汉五虎将之一，曾于百万大军中救下阿斗，华丽的枪技无出其右者。



字元让，曹操的同族兄弟。在征讨吕布之际被曹性偷袭射瞎左眼，其拔矢啖睛的事迹流传千古。



全新登场的

在战斗部分中击倒敌人就能够获得能力点数，当能力点数达到一定程度的时候，玩家就可以为武将装备或者强化各种能力。可以装备的能力是任意的，玩家





丰富多彩的成长要素

在《真·三国无双ADVANCE》中，除了能够通过“能力装着系统”和装备各种强力武器来提升武将的能力以外，还有其他多彩的成长要素。不仅多杀敌能够提升能力，多使用蓄力攻击也会让蓄力攻击得到强化。通过这些成长要素，玩家可以根据自己的喜好培育出独具特色的武将。

武将的成长决定在玩家的手中





能力装着系统

可以根据战斗时的状况自行分析。但是需要注意的是，当受到敌人攻击的时候有可能会发生能力自动解除的状况，因此在战斗中要尽量避免遭到敌人攻击。

能力

一时提高的能力一共有6种，彩色的图标表示现在能够装备的能力。

能力点数

中央的槽每蓄满一次便可以多装备一种能力。

人气武将悉数登场！

本作的初始可供选择角色共有9名，魏蜀吴三国各有3名。当然，在游戏进程中满足各种条件的话，可供选择的武将将会越来越多。

在全部24个战场上驰骋吧！

本作的战斗关卡共有24个，相信这些关卡对于系列FANS来说都是再熟悉不过的了吧，不过在GBA上它们将以怎样的姿态出现呢？一起来看一下吧！





虎牢关之战

江东平定战

赤壁之战



魏 许褚

字仲康，身长八尺以上，在战场上如猛虎般骁勇，人称"虎痴"。



吴 孙尚香

孙权的妹妹，后来成了刘备的夫人，据说在新婚之夜其新房外都有全身武装的侍女把守。



吴 孙策

字伯符，孙坚的长子。在短短八年内就平定了整个江东，人称"小霸王"。

千年家族

千年家族 GBA
千年家族
◆Nintendo◆SLG◆预定2005年3月10日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

在这款模拟游戏中，玩家将要扮演一位正在见习中的守护神，与爱神丘比特一起去守护一个属于玩家自己的家族。游戏中家族成员的思考和想法都会根据爱神丘比特所射出的箭发生变化，家族成员的行动和整个大家族的繁衍也会根据这些箭发生变化，玩家要做的，就是将这个家系维持整整一千年！

化身见习神仙，引导家族1000年！

倾听上位神的旨意！

在游戏开始的时候，身为见习神仙的主人公会在天界接受到来自比自己伟大得多的上位神的旨意，那就是守护人间的家族，让他们能代代繁衍！当然，上位神也不会把这么任重道远的事情光交给主人公一人来完成，他命令爱神丘比特与主人公同行，辅佐其工作。

与上位神的初会



◀连自己都说自己是天界最伟大的神，想必其实力确实应该十分了得。

与丘比特的初次见面



▶这两位的身材差距也太大了点吧……

上位神的命令是什么呢？



◀上位神的旨意应该没有理由拒绝吧？

守护人间的家族

家族を次の世代に！
そして その家族を…
次の21代目の世代へ 導いてほしいのじゃ！

▶主人公的任务不仅仅是守护人间的家族，更要将他们的家系变得枝繁叶茂。



◀整个家族的发展方向将掌握在你的手中！

维系整个家族的重任就交给主人公了！

以见习守护神的视点来守护整个家族吧！

需要守护的家族是由玩家根据自己的喜好来决定的，选择好要守护的家族后，对其观察也就开始了。当然，游戏不会枯燥到仅仅让玩家看一个家族的日常生活，玩家必须根据丘比特提供的建议来分析家族成员的个人喜好的思维。值得一提的是，游戏中家族成员们是不会意识到主人公的存在的，他们会非常自然地生活。



▲家族成员的行动由他们自己的思考和与他人之间的关系来确定。

发射丘比特之箭，引导家族健康发展！

有的时候，家族成员并不会乖乖地遵守规矩，而是会做出一些危险的举动，再加上一些突然发生的事件，常常会使家族的发展岌岌可危！这时候玩家就需要命令丘比特发射具有各种特殊效果的箭，来影响家族成员和思考的行动，将家族的发展重新引向正轨。





辅佐主人公千年大业的天使——丘比特！

手持弓箭、项系铜铃的小天使丘比特是主人公的搭档，他除了能解读家族成员的思考、对家族成员发射各种弓箭来改变他们的思考和行动外，还能向玩家报告没有主人公监督的时候家族中发生的各种事情。



丘比特的两大使命

1、汇报家族状态

4代　モリタ家　できごとメモ

できごとメモ
2075年　1月26日までのできごと



それから　18年と46日時が流れて…
いま下界は　2075年1月26日だよ。

▲丘比特会向玩家报告在主人公没有对家族进行监督时（关掉GBA电源的时候）家族中发生的大小事件。

2、射箭



▲丘比特最重要的任务还是发射弓箭，这在引导家族发展中扮演着重要角色。

即使关掉电源也不会停止游戏进程！

在《千年家族》中，即使关掉GBA的电源游戏中的时间也仍然会流逝。当然，不开机的时间越长，游戏中流逝的时间也会越长，家族成员们的生活可以说是非常真实地在进行着，各种事件的发生并不会因为电源的关闭而停止。需要特别注意的是，关机后家族成员的行动是根据玩家在关机前综合的家族经营方式来变化的，因此在关机前玩家必须特别注意不要让家族中发生不和谐的情况。

4代　モリタ家　できごとメモ



ゆたろぉっ　おかえりぃー♪
下界はね…　18年ぐらい時が流れたよ！

◀再度开机的话，丘比特就会告诉你游戏中经过的时间。
状态值上升！

除了会发生好的事件……

4代　モリタ家

できごとメモ
2075年　1月26日までのできごと



むすめの　チアキは…

▶女儿顺利毕业了，谢天谢地！



◀家族成员之间也会有剑拔弩张的时候。

麻烦事也不少！

分析各种细微事件

关机后发生的各种事件都会由丘比特一一记录下来，此时虽然已经不能利用发射弓箭来使这些既发事件发生变化，但是玩家却依然可以根据这些内容来分析它们会导致怎样的结果，从而为下次行动做参考。



▶有的事件会对整个家族造成巨大的不良影响。

整个家族中最重要的事件结婚将由丘比特之箭来决定！？

结婚生子是繁衍家族的必经之路，在《千年家族》中，家族成员的婚事也将由丘比特之箭来决定！在丘比特发射的弓箭中，有一种特殊的“通信结婚之箭”，只要发射它就能让迈入已婚年龄的家族成员踏上红毯。当然，俗话说“龙生龙，凤生凤”，在结婚对象的选择上玩家必须慎重选择才行。此外，结婚对象还能从其他玩家守护的家族中来选择，可谓真真正正的“通信结婚”。





▲当爱神之箭射中优秀的结婚对象时，幸福美满的新家庭也就成立了。

在2004年E3展上，这款《CATCH！TOUCH！耀西！》的游戏画面就已经和NDS一起公布了，用触控笔画云彩来引导马里奥宝宝安全下落的演示画面让众人对NDS的创意啧啧称赞——时间飞逝，一转眼这款《CATCH！TOUCH！耀西！》已经发售近一个月了，下面我们就来看看这款充满创意的新游戏的素质究竟如何吧。



CATCH！TOUCH！耀西！ NDS
キャッチ！タッチ！ヨッシー！
◆Nintendo◆ACT◆2005年1月27日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

耀西的NDS新冒险简介



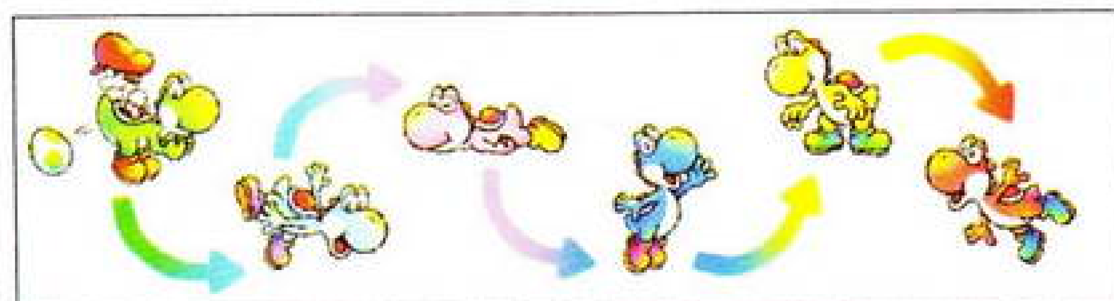


从SFC上的完美表现，再到GBA上的大量普及，小恐龙耀西拯救婴儿马里奥的故事几乎是人尽皆知了。如今登陆NDS，故事虽然还是那个故事，但由于用触控笔和触摸屏来操作，所以游戏玩起来给人以耳目一新的感觉。

游戏共有六大选项，分别如下：

スコアアタック	得分模式，通过一次落下路线和地面路线，便完成了一次本模式并进行评价，游戏开始即可以玩。
エンドレス	无尽模式，也是一开始就可以玩的模式，该模式下主要是挑战玩家的实际水平，从空中落下后，每完成一段地面路线。小恐龙们就会接力来继续走更远的路线，直至OVER后才进行评价。
バトル	对战模式，和其他NDS游戏一样可以实现一卡联机，该模式下最多支持两人对战。
タイムアタック	时间模式，初期隐藏模式之一，开启条件是在无尽模式中完成3000米以上的成绩。
チャレンジ	挑战模式，也是初期隐藏模式之一，开启条件是在完成得分模式时所得的点数超过300。
ランキンヴ	查看成绩。

在模式选择画面的左下和右下还有两个选项，其中左边的おてほん为演示画面，看完本文还不明白操作的可以进这里看看实际操作演示；右边的オプション则是包括了音效、吹飞敏感度等设定的设定选项。



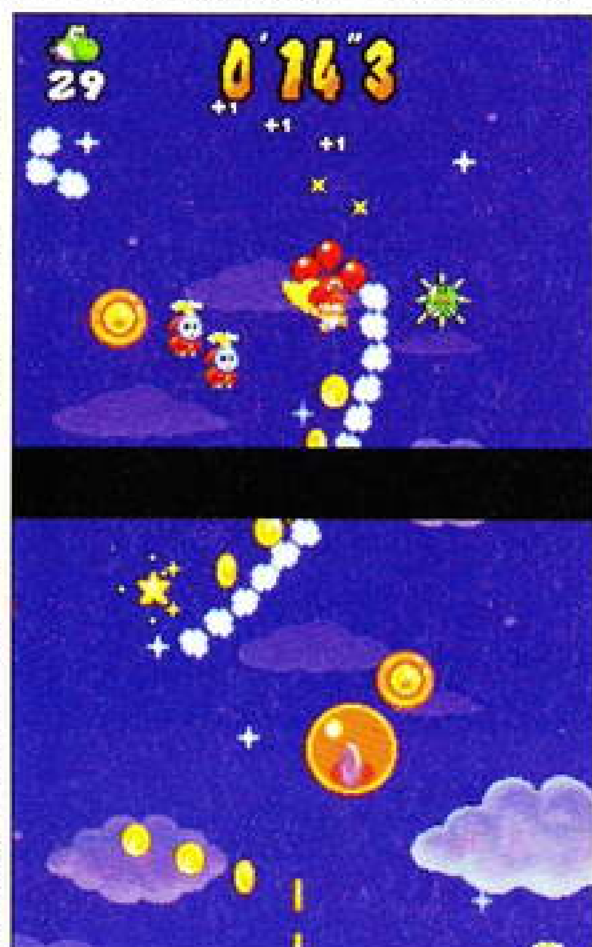
在取得评价后，有三个选项供玩家选择，其中とちゅうから为从地上路线开始，はじめから是从头开始，タイトルにもどる则是直接回到模式选择画面。

冒险操作上手小指南

游戏由于采用全新的触摸屏操作方式，所以有些玩家也许会在开始玩时觉得有些不知所措，下面就是该游戏的上手指南。



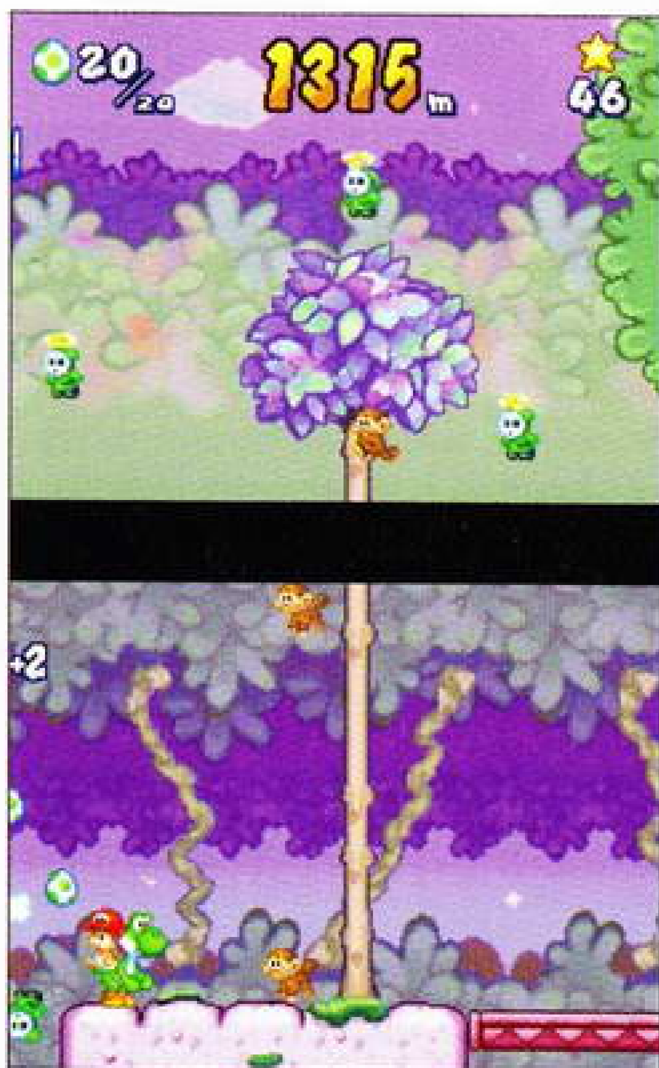
▲画的云彩不仅能让马里奥平安下落，还能在一定程度上起阻挡怪物的作用。



▲被云圈上的敌人会变成钱币并被气球包起来。

无论哪个模式，都分为马里奥宝宝的下落路线和耀西护送马里奥宝宝抵达目的地的地面路线两部分，由于主角不同，所以操作起来也不尽相同。

前半部分的下落路线中，玩家要用笔在触摸屏上画上一条条云彩，让马里奥宝宝沿着云彩轨迹落下并躲开途中的敌人，并尽可能地多加分，加分途径有两种，一种是尽量多地吃沿途的钱币，另一种则是用笔将敌人圈上让敌人变成钱币并让马里奥宝宝碰上。对着话筒吹气，则可吹散自己画完的云和背景中的云；用笔在怪物周围画一圈将其围上，怪物便会变成包着点数的钱币并被气球包上，用笔可以拖着气球移动或让气球飘向马里奥从而加到钱币；用笔点击马里奥宝宝，还会听到他非常滑稽的笑声。





地面路线则由耀西接到半空落下的马里奥宝宝为开始，一路上同样是尽量避免己方受到伤害并多加分，地面路线的加点数方式和落下模式基本相同，如画云彩路、将敌人圈上变成钱币等。但由于耀西还会用蛋攻击，因此地面路线中加点数方式更加丰富了，不仅要注意地面的敌人和钱币，还要注意多多射击天上——即上屏幕众多的钱币和敌人；如果用笔直接点耀西，耀西就会跳起来，点住它不放，耀西则会长时间逗留在空中。

用笔点住屏幕，屏幕上就会出现一个准星，而耀西便会向着准星方向发射蛋，蛋的数量有限，因此路上遇到那些补充蛋数的水果要尽可能地吃下。

当吃钱币和消灭敌人的点数达到100时，就会有无敌星出现，加上无敌星后的一段时间内，马里奥宝宝就会跳下恐龙并背着耀西变成的大蛋独自奔跑起来，此时呈无敌状态。



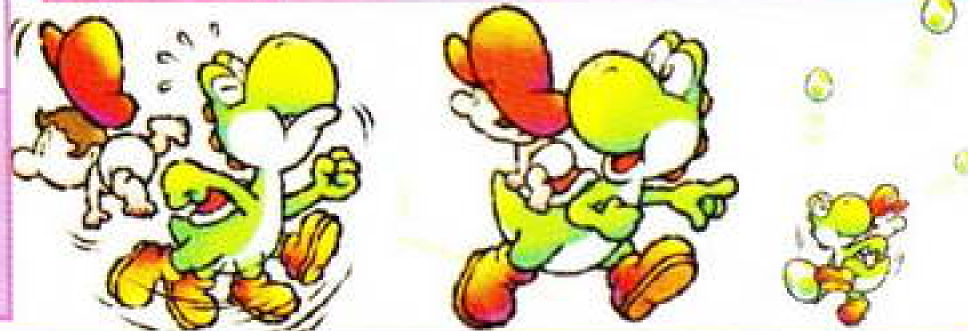
冒险中的道具和敌人们

也不知道从很久以前的什么时候开始，道具就成了ACT中不可或缺的要素之一，而本作的道具，大多数都是奖励性质的，下面一一列给大家：

点数增加道具		
	黄色钱币	增加1点的分数。
	蓝色钱币	增加2点的分数。
	红色钱币	增加3点的分数。

效果型道具		
	无敌星	吃下后令马里奥宝宝进入无敌状态的道具。
	POWER	需要从空中射下，取得后上下屏全部敌人变成钱币。

蛋数增加道具		
	苹果	蛋数加1。
	香蕉	蛋数加3。
	西瓜	蛋数加5。
	葡萄	蛋数加10。
	甜瓜	蛋数加20。



敌人和障碍	
	最初级的杂兵，只会在地上慢吞吞地行走，消灭后得1点。
	飞在空中的杂兵，包括飞乌龟、巫师乌龟和蝙蝠等，有的会突然冲下来，有的还会投炸弹，消灭后得2点。
	快速穿梭在空中的怪物，由于速度快所以不易消灭，消灭后会得到4点的奖励。
	结实的小魔鬼，耀西的蛋只能让它们滚动却消灭不了，但滚动时它们可以撞死其他怪物，只有与同类碰撞后，这种小魔鬼才会被消灭，消灭后每个小魔鬼都会得分4点。
	刺球是非常讨厌的障碍，伸出刺后，一颗蛋便只能消灭一个刺球，而得分却只有1点。



▲正在试玩《CATCH！TOUCH！耀西！》的日本电视广告女艺人加藤罗莎。

文 香格里拉 编 铭风

大金刚 摇摆之王
DK：King of Swing GBA

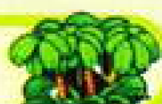
◆Nintendo ◆ACT ◆2005年2月4日◆欧版
◆1～4人◆自带记忆功能◆128M ◆39.99英镑
◆对应GBA专用通信对战线



本作虽然是一款ACT，但是本作的游戏方法非常新颖，跟以前的"《大金刚》系列"的玩法完全不同。游戏中主要的操作既是利用LR这两个键来控制大金刚的双手来抓住物品。大金刚会以抓住的物品为支点不断旋转，游戏中玩家要操纵大金刚不断寻找新的支点前进。在前进途中不但要注意避开敌人，还要利用旋转来开启各种机关。虽然初接触时会有一点不适应，但熟悉了操作后各位玩家便会感受这款游戏的无穷魅力！



基本操纵

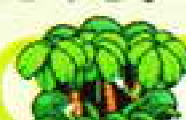


向左走/旋转	左键或L键
向右走/旋转	右键或R键
左手抓物品	L键
右手抓物品	R键
跳跃	按下LR键
蓄力冲击	按住LR键不放
闪光	A键，角色跳跃力和速度都上升，全身无敌。消耗20根香蕉。
补血	B键，要消耗10根香蕉。
暂停	START键

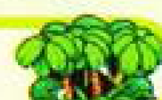
攻关技巧：有的地方跳不上去，要用一只手抓住支点，在旋转时松开L/R键利用惯性荡



上去。在空中不抓东西时可用方向键控制方向。有的地方看上去过不去，可以用一只手抓住支点，按住LR蓄力，看准时机弹出去。而某些支点在普通状态下够不到，此时可能需要发动闪光模式，或者利用大炮木桶。最后，本游戏是随时记录的，不想玩了就放心关机好了。



隐藏人物一览



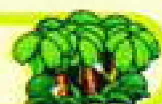
Wrinkly Kong	大金刚在冒险模式中收集齐20个水晶
Bubbles	在Diddy的冒险模式中收集齐24个奖牌
kremling	比赛模式中得到6枚奖牌
K.Rool	将所有关卡中的奖牌夺回







模式介绍



Adventure

冒险模式，最主要的游戏模式，在后文将详细介绍。

Single-Player Jungle Jam

竞赛模式，玩家可从各个角色中选出一位来和电脑进行比赛。有比爬高速度的，也有比撞击的。结束后电脑会记录玩家的成绩，玩家可在此挑战自己的极限。在完成冒险模式，收集关卡中的奖牌、水晶后会开启更多的游戏。最初只可选用四个角色，他们在跳跃力和力量上各有差异。

Multiplayer Jungle Jam

此模式和竞赛模式差不多，不过玩家的对手可是自己的好友。

Extras

附加模式，里面的选项会随着游戏的进行而开启。从上至下分别为教学模式（完成开始的教学后出现），时间挑战模式，Diddy模式（用Diddy来挑战冒险模式），和语言设置。其中时间挑战模式和Diddy模式在通关一次后才会出现。



冒险模式全隐藏揭秘

大金刚正和老前辈商量着明天比赛的事情：得到最多奖牌的人将成为丛林英雄。而正在此时K.Rool出现了，它将所有的奖牌都夺走了。由于奖牌是比赛的必需品，因此必须将其取回。在一番教学之后，大金刚踏上了夺回奖牌的旅途。



丛林世界



Banana Bungalow

水晶：干掉第二个场景中的蜻蜓可得到。

Contraption Cave

水晶：第二个场景有个B桶，要吃到所有的香蕉。

奖牌：撞坏木桶便可得到。

Tropical Treetops

水晶：进入关卡中的B桶，在限制时间收集全部香蕉。

奖牌：将第三个场景最高处的木桶撞破便可发现。

Puzzling Pyramid

水晶：撞死第二个场景的蜻蜓便可。

奖牌：藏在最后一个场景中的木桶内。



▲此机关要求玩家左手抓住轴心，右手在拉下扳手后松手，待扳手弹回后顺势再拉。

西部世界



Necky's Canyon

水晶：藏在木桶内，需要乘坐喷射木桶。在喷射飞行的过程中用石头将木桶砸开。

奖牌：在木桶里，依旧要用石头砸碎，再跳过去吃。

Cactus Woods

水晶：在场景最上面有B桶，在闪光模式下可跳上去。

奖牌：撞破第二个场景中的木桶。

Treacherous Twister

水晶：在第一个场景内的木桶里。

奖牌：在第二个场景的最上面。

要点：本关要多多使用蓄力冲刺来前进，否则很容易被风刮走。

Madcap Mine

水晶：左上方有B桶，不要看漏了。

奖牌：在第三个场景右边的木桶里。

绿水世界



Risky Reef

水晶：进入第一个场景的最上方的B桶。

奖牌：在第三场景的左上方，不过要先撞碎问号木桶使隐藏的支点出现。撞碎问号木桶后可前往以前不能去的地方。

Lockjam Falls

水晶：在第二场景右边蜜蜂身上。

奖牌：撞碎第三场景最高处的木桶。

Ship of Souls

水晶：第二场景一排木箱最下面的那个中。

奖牌：在第三场景的左上。

Kremling Kamp

水晶：完成第一场景左上B桶内的考验。

奖牌：在关卡上方的两个铁球之间。

冰之世界





Cold Cold Forest

水晶：B桶在第三场景的左上。

奖牌：在第二场景右上的木桶里。

Raging Ravine

水晶：在第二场景左上方。

奖牌：在第三场景的右上方的问号桶内。



◀这种旋转木桶进入后按LR键可旋转出口，按住LR键后将角色发射出去。

Ice Castle

水晶：进入第一场景最上面的B桶。

奖牌：在第三场景最左上方，要先要先撞碎问号木桶。

Underwater Ruins

水晶：将第三个场景的海星干掉。

奖牌：在第一场景左上方的木桶里，要先撞碎问号木桶。

The K.Kruizer Ⅲ





Booster Barrel Skyway

水晶：不要放过每一只蜜蜂。

奖牌：在上升的过程中可看到。

K.Kruizer Ⅲ Artillery

水晶：在第二场景的木桶里。

奖牌：在关卡末尾的木桶里，要利用到下面的大炮桶。

K.Kruizer Ⅲ Hull

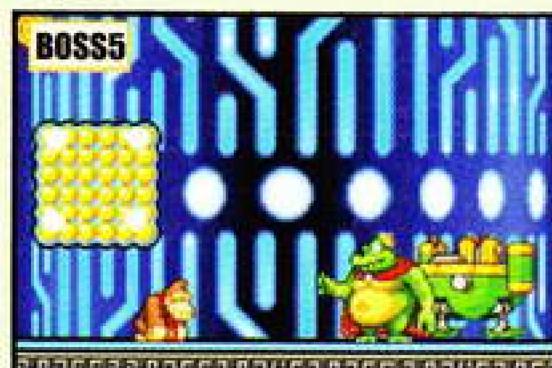
水晶：完成第一场景的B桶内的考验。

奖牌：在第三场景内。

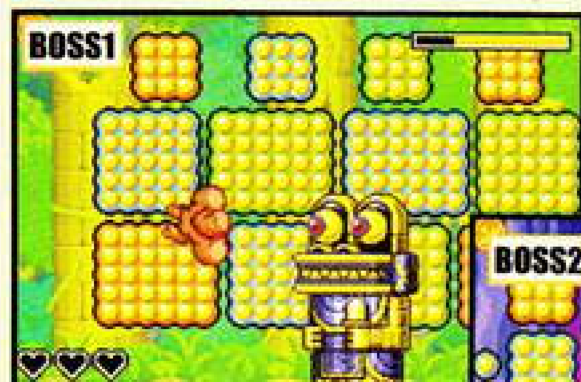
K.Kruizer Ⅲ Engine

水晶：在第一场景的左上方。

奖牌：在第二场景，需要火箭桶的帮忙才能得到。

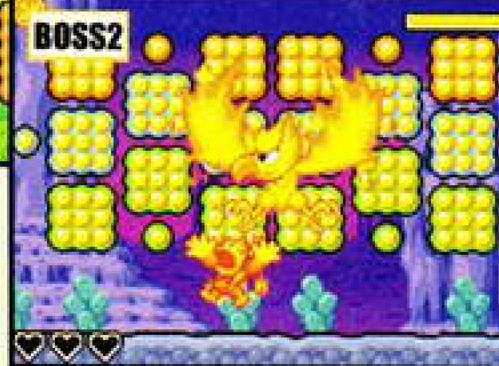


◀终于到了元凶处，然而对方竟然提出跟你进行比赛。第一场是竞速比赛，看谁先到终点。而第2场就是技术的较量了，努力将BOSS撞翻吧。



▼对付火鸟时要先注意躲避它的喷火攻击，之后用石头来扔它。

▲此BOSS十分好打，用蓄力冲刺撞击它头部便可，要注意的是BOSS变红色时是无敌的。





◀对付此BOSS需要一手抓住它的尾巴，一手抓住支点。然后利用旋转的惯性将其甩到旁边的尖刺上。



▶拿取最上方的炸弹扔入BOSS的嘴中便可。BOSS被炸后会向上方喷冰块。

关于游戏的完成度

本作的完成度和玩家通过的关卡和水晶、奖牌的收集率有关，而大金刚和Diddy这两位主角进行的关卡和得到的收集品都会分别计算完成度的，而在竞赛模式中得到金牌的话也会使完成度增加，本作的完成度最高为170%。各位玩家加油吧。

关于模拟器

本游戏在用模拟器玩时会在某些关卡死机，同时在抓支点时也会出现定位不准的现象，我建议大家还是用烧录卡来玩吧，用GBA来操作可比模拟器爽快多了。

模拟火车+电车GO 携带版 东京急行篇

文 马修

“《电车GO》系列”出现在掌机上已经不是第一次了，然而以往的掌机版《电车GO》由于机能的关系，几乎都是家用机版的缩水版。然而时过境迁，如今的掌机，在机能上已经逐步逼近家用机了。而这款PSP版的系列最新作，更是让掌机版的《电车GO》也扬眉吐气了一把。



模拟火车+电车GO 携带版 东京急行篇 Mobile Train Simulator+电车で GO! 东京急行编	PSP
◆音乐馆◆SLG◆2005年2月17日◆日版	
◆1人◆192KB◆4800日元	
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄	

游戏介绍



标题上可以看出，本作不仅仅是《电车GO》，而是包含了《模拟火车》与《电车GO》两大铁路模拟游戏的操作模式。

《模拟火车》注重的是真实的驾车感觉，也没有车掌MM的温馨提示，这个操作模式下包括有运转和试验两项子模式。和《模拟火车》不同，《电车GO》给人感觉要相对简易一些，而车掌MM的种种表情和种种提示，也给游戏平添了不少乐趣。实际上，由于该游戏是由制作“《模拟火车》系列”的音乐馆所作，所以即使在《电车GO》模式下，游戏的难度还是要高于以前的《电车GO》。不过，这样也会增加游戏的耐玩度哦。

除了以上两大模式，还有“铁学”和オプション两个选项，“铁学”模式相当于资料馆，包括车辆介绍和铁路标识的说明；オプション则是设定选项。







真实震撼的驾驶感觉

作为模拟电车驾驶游戏，游戏的画面还是很重要的。由于PSP本身具备强大的播放功能，因此本作干脆采用播放实拍录像的形式来作为游戏的画面。游戏时，画面的清晰度很高，除了电车刚刚启动时画面会有少许跳祯，行车时的画面还是很流畅的，而减速进站时，更会看到站台上候车人们极其自然的动作——连这都是完全实拍！真实的画面被流畅地播放，给玩家的感觉当然就是视觉上的强烈冲击，再加上游戏中模拟得非常真实的音效，确实给玩家以魄力十足的真实驾驶感。



东急三大干线七种车辆全收录

本作收录了东急田园都市线、东急东横线和东急大井町三大东京急行电车线路，初期乘运任务总计10项，包括急行、各停和特急，这些任务都有对应电车，电车共有七种，其中包括PS2版没有收录的东横线的最新型5050电车。而关于电车的详细资料，大家可以在铁学选项的车辆介绍中查阅。



电车驾驶指南

包括《模拟火车》和《电车GO》在内的模拟铁路游戏，所追求的并不是快，而是准！速度控制得准、到站时间把握得准、到站位置停得准等等。下面，我们就来说一下本作中的两大模式通用的操作方法。

操作



※N状态是指将主控制器扳到中间位置时的状态，发车时，按左方向键电车会进入加速准备状态；行车中按左方向键，电车会停止较强档位的加速或减速。

运行篇

每段路线的运行，都包括发车、行车、制动和停车四个阶段。



发车时切忌心急，当听到信号员的语音提示后，可以按←进入加速准备状态，按下汽笛或电笛联络后，听到嘟的一声和“よし”后，便可按↓发车了。记住，没有人语提示前不要进入准备状态，没听到“よし”时也别按↓加速发车。而在《电车GO》模式下，还有更加直观的信号灯。

行车时，主要是要注意不要超过限制速度，毕竟有条不紊的电车不同于赛车，时间上的误差小了会耽误乘客的时间，大了则可能会发生撞车的悲剧，因此各位驾驶员一定要注意，别让自己的钢铁之龙在铁路上撒野。速度限制在游戏画面中多处都有提示，因此各位留意就是了。



在急行线的运转任务中，电车还要经过一些不停留的车站，让过站时间尽量准确，如果过站时间晚了还会扣分。

当电车即将进站时，就该考虑减速了，此时便进入了制动阶段，进站前要算好减速位置和制动方式，力求准确平稳地进站停车，尽量不要急刹车。在《模拟电车》模式下，“2段制动3段弛め”的制动方法还是

运转评价项目之一。

由于惯性，即使将减速档调至最低，电车也仍难以立刻停下来，只要把车停在合格的范围内便算停车成功，《模拟电车》的合格停车范围为前后2米，《电车GO》模式则为前后5米。没开到停车范围便停了车，就需要把速度加上让车再前行一段；冲过了停车范围，则要按下START，下一路线开始时，车就会停在准确的停车位置等候发车。

需要注意的是，有时电车到站过早，会被强制在车站停留一段时间——这时把速度加到最大车也不会开起来，还是耐心地等着发车提示吧。不过如果晚了点，那即使已经进了站，也会被责令重开这一段路线。

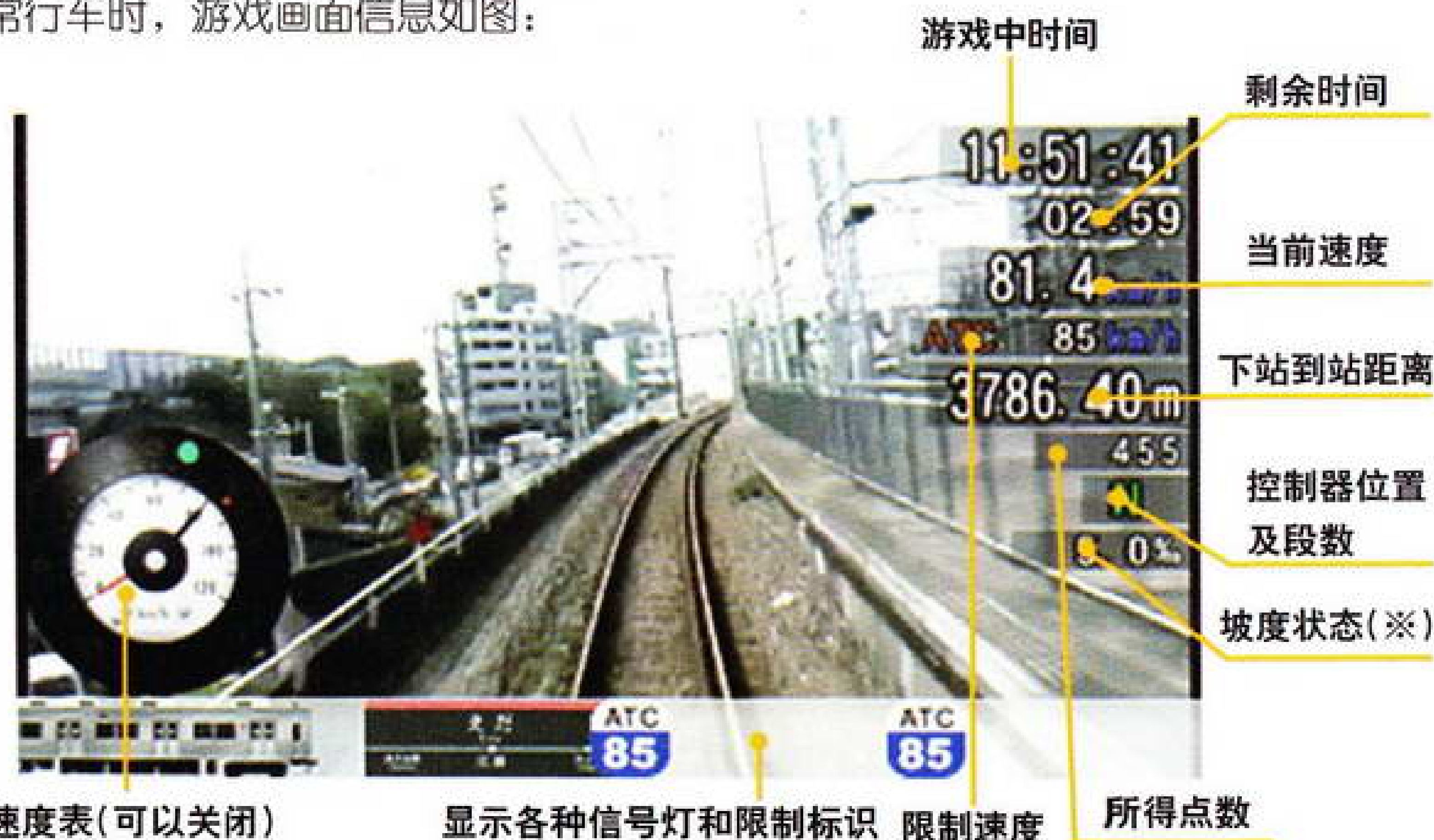
介绍完了《模拟火车》和《电车GO》的共通之处，接下来我们就分别介绍这两大模式各自的特点。

模拟火车



前面说了，模拟火车的最大特点就是强调真实的驾驶感觉，游戏画面上力求简洁，如果还觉得游戏画面上那些运行信息碍眼，还可以按SELECT将运行信息关闭掉。（关闭后按SELECT就可以再打开运行信息。）这样的画面，看起来比原来又宽阔了一些，不过速度等各种关键信息也无法掌握了。为了控制速度，最好还是按下START后进入环境设定，将“アナログ速度计表示”调成ON。不过就是这样，运行时还是无法掌握加速减速的强弱程度，因此各位玩家慎用这样的“大窗口”。

正常行车时，游戏画面信息如图：



※表示坡度状态一栏中，正数时为上坡，负数时为下坡，数值越大，坡度越大。

除此上图中的9点，当有运转信息提示时，就会在屏幕左上角显示一行文字上。而在ATS类运转任务中，玩家还要注意路旁的信号灯，其中绿灯为行进信号，可以在区间最高速度以内行驶；绿灯+黄灯为减速信号，速度要控制在60km/h以下；黄灯是注意信号，速度须控制在45km/h以下；黄灯+黄灯是警戒信号，速度要控制在25km/h以下；而红灯就是停车信号了，

此时要让电车速度减为0。

在电车运行中，按下START后出现的菜单，分别为回到游戏画面、车站选择、环境设定和退出游戏四项。可以选择任意车站发车的车站选择是《模拟火车》的一大特色。

《模拟火车》影响评价分数的项目

当完成了一段运转任务后，游戏就会给出评价，下表就是影响评分的各个项目。

运转时间	到站时间与时刻表的差异。
停止位置	停车位置的准确性。
2段制动3段弛め	东京急行线推行的一种平稳安全的制动方法，将制动过程分为两次强刹车和三次缓刹车。
停车时的震动	车刹得越急，车内乘客遭受的震动就越大，乘客不满当然会被扣分。
非正常急刹车	正常行车时急刹车，会被扣分。
超过标志限制速度	行车中超过速度标志上限速的1Km/h，就会扣分。
超过ATC限制速度	超过了ATC(自动列车制御装置)的速度限制，也会扣分。
转动	当电车停在有坡度的车站位置时，如果在得到信号前取消刹车，车就会向前或向后自然滑行，这时就会被扣分，向前或向后超过5米的话还会直接OVER。



※试验模式下，初级试验运转路线的评分项目有"运转时间"、"停止位置"、"2段制动3段弛め"和"转动"四项；在中级试验中增加了"非正常急刹车"和"超过限制速度"两个评分项目；而在上级试验和毕业试验的运转中，则包括了全部的评价项目。

《模拟火车》的要求相对严格，如超过运行时间、冲出停止位置过远和转动时自动滑行距离过长，都会导致OVER。而该模式下的试验选项，却可以帮助玩家循序渐进，最终成为一名出色的电车驾驶员。

电车GO

初玩本作的话，您也许不大能体会到《模拟火车》与《电车GO》的差异，但玩久了你会发现，《电车GO》强调的主题果真是轻松。在《电车GO》模式中，除了到站时间迟到外，还真没有什么其他错误要需让玩家重跑一趟。下图就是运行时的游戏画面：





※关闭速度表后，该位置为数字显示速度和ATC、ATS速度限制。坡度状态同《模拟火车》模式。

除了上页图中9点，当游戏有时还有区间限制速度时，速度限制上限就会出现在游戏画面右边。

运行中按下START暂停后，会出现回到游戏画面、回到本次任务开始处、环境设定和退出游戏四个选项。无论是《电车GO》模式还是《模拟火车》模式，环境设定中的“アナログ速度计表示”的默认状态都是关闭的，但在《电车GO》模式下，打开该选项后，出现的速度表会覆盖原有的数字显示，由于速度表远不如数字来得直观精确，因此《电车GO》模式下，马修建议新驾驶员们先不要打开速度表。

在运行画面中，正上方还有个“持ち时间”格外醒目，运行得出色，该时间数就会增加，反之就会扣被减，当“持ち时间”被减至0时，游戏就OVER了。

满足以下几点可以增加“持ち时间”：

1.停车位置误差的5米以内；	2.在预定时间内停车；
3.在预定时间内过站；	4.驶到特定的地点时鸣笛。

前三点都容易理解，第四点就考验玩家的观察能力了，要到道口、大桥、车站等位置时，就鸣笛吧，反正鸣笛不会降低评价。不过以下犯了以下六点，可是要扣减“持ち时间”的：



1.超出合格停车范围；
2.无视信号、标识的提示；
3.到站、过站超过了时刻表时间；
4.发车时，信号员发出发车信号前按←将主控制器扳向加速档；
5.发车时，信号灯未亮就开始加速；
6.正常运行中使用急刹车。

当玩家在《电车GO》模式下完成了一段运行任务后，游戏也会给出评价，不过评价的项目比起《模拟火车》明显要少得多，项目如下：

时刻表时间的准确度	到站时间、过站时间与时刻表时间的误差。
急刹车	这个不多说了，坐火车、汽车时被急刹车晃得一个趔趄时确实不好受。
停止位置	停车位置的准确程度。
安全性	包括电车运转时的安全性、发车时的信号确认等等。
信号、标志的对应	限制速度的控制程度，包括标志速度限制以及列车制御装置速度限制(ATC)。

運転評価
ダイヤの正確さ 20/20点
ブレーキ（乗り心地） 18/20点
停止位置の正確さ 17/20点
安全性への配慮 20/20点
信号・標識への対応 16/20点
合計 91/100点 優

可以看出，运转评价和“持ち时间”的增扣项目有很多相同之处，而根据完成运转任务后评价所得分数，又会对“持ち时间”进行增减，这时减至0的话同样会OVER——这也是“《电车GO》系列”一贯的规则。



★★★ 日本的电车 ★★★

电车，即电气化列车，是日本的主要交通工具之一，和我国驰骋在横贯大江南北的铁路线上的火车同属一类。日本电车有急行、各停、快速、特急和准特急之分，远则跑长途跨区跨县，近则在几百米的小站间和公交车抢生意。电车由于认真严谨的管理，使之到站非常准时且极少发生交通事故——这使电车大受上班族的欢迎，而上下班高峰时挤电车也因此成了日本一景，许多旅日华人的笔记中，都不乏对挤电车的描写与调侃。不过在非高峰期，坐电车却是一种享受，以电力作为能源的电车内外都很干净，车内一排排软座椅有如沙发一般的舒适，在阳光明媚的日子里，车内更显得宽敞明亮。而游客也很喜欢在干净舒适的电车里观光，许多国家地区的赴日旅游计划中，都有电车观光活动。电车对于日本，已经不仅仅是作为一种交通工具存在，而是和古老的茶道、剑道一样，成为了日本的文化之一。



金色卡修！咆哮吧！友情的电击2 GBA

金色のガッシュベル!! うなれ！友情の電撃2

◆Banpresto ◆选择类型 ◆2004年12月22日 ◆日版
◆1～2人 ◆自带记忆功能 ◆128M ◆4800日元
◆对应GBA专用通信对战线 ◆推荐玩家年龄：全年龄



文 NW旅团 上海苹果 编 铭风

《金色卡修》是一部通过描述魔物和人类脆弱的内心世界来反映不同人物对待命运对待事物不同看法的漫画，作品中有许多值得回味的地方和感人的场面。虽然《金色卡修》在大陆的影响力远不及最近几年迅速窜红的《火影忍者》《死神》等作品，但内容上比起那些作品来却一点都不逊色。今年更是《金色卡修》日本成功连载3周年，所以日本方面出了很多根据漫画改编的游戏，除了前不久刚推出的GBA上的《魔界的书签》和PS2版的《最强的魔物们》，今天又有一款新的以“卡修”命名的FTG格斗游戏推出了，下面就让我们一起进入这款《友情的电击2》的世界中去体会那异常残酷的战斗吧。

系统和游戏模式介绍



BATTLEMODE：故事模式，和7个电脑展开灼热的战斗。

VSMODE：对战模式，FREEBATTLE为自由对战；TRAINING为训练模式；SURVIVAL为生存模式，要通关一次后才会出现；最后一项为连线对战模式。

MINIGAMES：小游戏模式，里面有多个迷你游戏供大家选择。

パティのプレゼント：芭蒂的礼物，一开始就有。要快速拍打AB键使卡修吃下鱼。

合身！ビクトリム！：合体！胜利V老大，当可选择角色达到8人后便会出现。要控制V老大左右移动并接住自己的脑袋。

ベルギムと歌おう：可选择游戏角色达到8人，收集品达到10个以上并且已经获得07号收集品后出现。按照提示进行按键的音乐游戏。

めざせ！ベイリーメロン：可选择游戏角色达到10人，收集品达到15个以上并且已经获得28号收集品，再使用任何一人将生存模式进行到LV2后即可出现。



CASHCOLLECTIONS：收集品模式，在游戏中完成特定条件便可得到收集品，多为用某些人物在故事模式或生存模式中达到特定条件。当然还有些特定的收集品要在迷你游戏中得到。

ガッシュ・コレクション 25.ひかる赤い本 を入手しました

▲25号收集要与1代通信才能获得。

OPTIONS：游戏设定，能够设定游戏的难度、战斗时间、回合数和查看成绩。

战斗操作介绍

全人物共通技

→→	前冲
←←	疾退
↓	防御
A键	跳跃，可二连跳
B键	攻击，可连击
按住B键	集气，增加心之力
L键	分离／聚合
R键	技能

人物攻击操作

B键	分离状态下为普通攻击
→+AB键	普通技
←+AB键	特殊技（损耗一级心之力）
↑+AB键	特殊协力技，少数人物有，不是每个人都有
↓+AB键	ウォンレイ＆リィエン特有的技
A+↓B键	ナゾナゾ博士和フォルゴレ特有的技巧

恶魔之子的攻击

BBB键	连续攻击
上+B键	特殊攻击
下+B键	特殊攻击
上+AB键	特殊攻击

全人物获得方法

游戏中一开始只能选择主角等几个人物进行故事模式，在达成一定条件后才能使其他角色出现。下面就为大家列出所有角色的获得方法。(※注：组合名后括号内的为中文译名，下文中这个中文名就指代了这个组合。)



ガッシュ&清磨(卡修)：游戏一开始就有。

ティオ&惠（迪奥)：游戏一开始就有。

ウォンレイ&リィエン(琳)：故事模式中第一次遇见后将其打倒后可使用。

バリー&グスタフ(巴力)：故事模式中第一次遇见后将其打倒后可使用。

ビクトリーム&モヒカン・エース(V老大)：难度为难的故事模式中遇见并将其打倒2次以上后获得。

レイラ&アルベール(蕾拉)：选择角色为强中美，收集品数量达到20个以上并拥有18号收集品，然后在故事模式中将她打倒即可使用。

ナオミちゃん&雷句先生(直美)：收集品达到40个以上，并且成功收集到38号和43号收集品后他们会在故事模式中出现，在故事模式中一场不败的将其打倒并且每场自身HP剩余量需要超过50%即可使用。

バルカン3000&雷句先生(巴尔汉)：任何1人将生存模式进行到LV6，バルカン3000&雷句先生就会出现。

ゾフィ&ココ(索菲丝)：收集品模式中的收集品达到35个以上，且用所有角色在故事模式中打倒她1次(雷句先生等隐藏人物则不用)。

ブラゴ&シェリー(布拉葛)：选择角色为卡修，收集品模式中的收集品达到24个以上，并且在故事模式中将其打倒后获得。

ウマゴン&サンビーム(小马怪)：在普通或困难难度下把故事模式穿2次并将他打倒即可使用。

パティ&ウルル(芭蒂)：在普通或困难难度下故事模式第一次将其击倒即可使用。

キッド&ナゾナゾ博士(基度)：本来就有。

キャンチョメ&フォルゴレ(强中美)：本来就有。

ラウザルクガッシュ&清磨(闪光卡修)：与1代通讯后获得或在生存模式中将任何一人进行到LV6之后会自动出现。

ゼオン&デュフォー(杰昂)：收集品达到35个以上，在故事模式中遇到他后将其打倒(注意前面的战斗不能失败一场)后，再用卡修打故事模式，要求每场战斗自身HP剩余50%以上而且没有接关，然后就可以获得了杰昂了。



必杀发动指令	发动条件
R键	损耗一级心之力
R蓄力	损耗两到三级心之力，必杀的威力增大，部分人物的招式发生变化。
↑+R键	损耗两级心之力
↓+R键	损耗三级心之力
↑+BR键	损耗两级心之力（部分人物特有的技能）
→+BR键	MAX槽蓄满并积累满4级心之力后才能发动的超必杀，发动后愤怒槽和4级心之力一起消失，大多数超杀为防御不可型。

关于V老大的超杀

相信大家玩过游戏之后一定会有这样的疑问？为什么→+BR键的超杀指令单单对V老大不管用呢？不知大家有没有注意这家伙胸前的那几盏小灯呢？那几盏小灯是V老大的力量之泉能量之源，只有在发动超杀前点亮他们才能使得V老大发出V超杀。只需在发动超杀之前快速输入→+AB键即可，输入几次即可点燃几盏灯，最多5盏哦。输入完→+AB键后再输入→+BR键后就可以发动华丽的超级V光束了。








全收集品取得一览

某些角色的获得必要要得到相应的收集品，在这里就为大家公布一下所有收集品的获得方法。全部收集全部收集品后可获得“バルカンファアマリー”和“友情のしるし”这两个稀有收集品。

编号	获得方法和特殊作用
01	使用任何一组中途不续关的将故事模式打穿
02	中等或困难难度下使用基度将故事模式打穿
03	困难难度下使用卡修将故事模式打穿
04	困难难度下使用卡修将故事模式打穿
05	中等或困难难度下使用迪奥将故事模式打穿
06	困难难度下使用强中美将故事模式打穿
07	中等或困难难度下使用强中美将故事模式打穿
08	故事模式，卡修每回合以超杀结束对手或将对手的魔本打暴
09	通过迷你游戏“パティのプレゼンド”的最高难度
10	基度在对战时（非练习模式）使用“骗你的”（↑+BR 键）5 次以上
11	迪奥生存模式到达 Lv1 后获得
12	强中美生存模式到达 Lv1 后获得
13	故事模式迪奥全部战斗以时间终止通过（不许杀人哦）
14	用巴力在困难难度下将故事模式打穿
15	基度在生存模式中使用“←+AB”的“召唤大波霸”给予对手最后一击，成功 5 次以上
16	用琳将困难难度下的故事模式打穿
17	用 V 老大将故事模式打穿
18	故事模式中第一次打败蕾拉后即可获得
19	用蕾拉将故事模式打穿
20	用琳打穿故事模式，并且要求中途全部胜利不可失败一场。
21	用芭蒂打穿故事模式即可
22	用芭蒂将生存模式进行到 LV1
23	用琳将生存模式进行到 LV3
24	用巴力将生存模式进行到 LV3
25	与 1 代通信获得或利用秘籍调出或将任何一人（除卡修外）将生存模式进行到 LV6 即可出现。
26	用蕾拉将生存模式进行到 LV3
27	用小马怪打穿故事模式，并且要求中途全部胜利不可失败一场。
28	用 V 老大打穿故事模式并且每局结尾以 V 老大华丽的超必杀结束。
29	用小马怪将故事模式打穿
30	用小马怪打穿故事模式，中间不许接关。
31	第二个迷你游戏“合身！ビクトリーム”最高难度通过
32	生存模式进行满 50 场以上
33	使用闪光卡修将生存模式进行到 LV2
34	用闪光卡修将故事模式打穿，每战必须将对手全部打倒不能以时间终止来结束。
35	用布拉葛中间不续关的通过故事模式
36	布拉葛 通过故事模式
37	用布拉葛将生存模式进行到 LV3
38	用蕾拉把故事模式打穿并且最终成功打倒索菲丝
39	用索菲丝将故事模式打穿
40	用索菲丝将生存模式进行到 LV3
41	第三个迷你游戏“ベルギムど歌おう”最高难度通过
42	通过迷你游戏“めざせ！ベイリーメロン”的最高难度
43	通过迷你游戏“めざせ！ベイリーメロン”的普通难度
44	用直美通过 Battle 模式
45	用直美将故事模式打穿
46	用直美将故事模式打穿
47	用杰昂把故事模式打穿
48	用巴尔汉把故事模式打穿
49	用小马怪将生存模式进行到 LV3
50	前面全收集后获得

小秘密

选人的时候按住 L 或 R 键即可使用 2P 颜色。

训练模式中按下 SELECT 即可快速加满 4 级心の力和愤怒槽。

超杀使不出吗？告诉你一个小诀窍，只需要先按住→+A 然后不断拍打 B 即可非常轻松的使出，其他的必杀也可以用这样的方式出哦。






为伊消得人憔悴
——掌机十大美女

文 烛之武 编 LIKY

君子曰："色者，性也。"佛曰："色即是空，空即是色。"常言道："色字头上一把刀。"有诗云："自古红颜皆祸水。"古人云："英雄难过美人关。"（众：……）女人，什么是女人？女人是天生的尤物，女人是男人最自然的需要，女人是清晨时那翠绿欲滴的叶子上的一点初露，女人是春光里那明艳娇美的丁香中的一丝花蕊。（汗）男人是最容易被女人所吸引的（好像除了男人也没有什么会被其吸引了），游戏玩家大部分也都是男性，于是等量代换得知，游戏中是少不了美女角色的。而根据充分非必要的原则，可知掌机游戏中也少不了美女角色。记得自己最初喜欢的美女角色是《第二次G》中驾驶一辆量产型破高达的小女孩子，当时汉化版翻译为玛丽亚。虽然她能力低下，但为了她的纯洁的面容本人还是将其作为主力训练（看见了吧，美女的威力），想必只有我辈庸俗之人才会这样做吧。（这话的弦外之音是"想必只有我等性情中人才会这样做吧"）

进入了GBA时代之后，机能上质的飞跃使得掌机中的美女如鱼得水一般浓妆淡抹，最终造就了繁若明星般的窈窕淑女们。就像游戏有"黄金珍藏"和"热血推荐"的区别一样，这些女性角色们的质量也是参差不齐，而今天降大任于鄙人，不才只好花时间来评选出其中姿容出色的几位，谨以此满足某些人（我……）的夙（俗）愿。

强调一点，本次评选美女并非专挑时下泛滥成灾的动漫中好似一个模子刻出来的日式大美女们，那些人物几乎把头发换个颜色就可以由真宫×樱摇身一变化为藤×诗织，我们更注重的是人物的个性，有时这才是最重要的，不然光《火纹》中的众多女性角色就足以把人搞得头大了。另外每个系列最多只能有一个角色入选，虽然这样会有莫衷一是的情况发生，但为了不让这TOP10变为TOP100也只好忍痛割爱了，不然来个《DOA》式的游戏有谁吃得消……闲言少叙，评选开始！

第十名 春野樱 《火影忍者》系列

此人乃本次大赛第一匹黑马。其实让她入选还是有些理由的。第一她的扮相在众多漫画中还算比较有特色，起码不像《机动战士高达SEED》中那个去趟理发馆就可以变身（性？）为基拉的阿斯兰；第二就是《火影》这部漫画无疑非常出色，咱怎么也要给岸本老师留些面子是吧，所以不得不让其入选；第三是因为她的名字：春野樱，昵称小樱，这就让人不禁联想到那个"百变小樱魔术卡"，那部动画的主题歌很好听啊，冲着这点也要让她入选；第四个原因是她的性格特点，这小姑娘不擅长忍术，但忍术方面的知识却十分渊博，这与金庸旗下的王语嫣姑娘很有相似之处。而新版《天龙八部》中饰演王姑娘的是那个年轻却成熟的刘亦菲，刘亦菲可以算是个美女吧，于是春野樱能够当选TOP10的第十名也是理所应当的了。（旁：你这都是什么逻辑……）这个清纯的小姑娘很具女性的天性——表里不一。开始还很奇怪她为什么不喜欢男一号鸣人，后来一看鸣人这家伙简直就是卡卡西第二，实在不是个值得托付终身的主儿，也就认可了佐助这个酷酷的小男孩了。柔弱的小樱当然也有坚强的一面，但终归还是个女孩子，是需要佐助来保护的。让我们衷心祝愿小樱与她的心上人能够终成眷属，永结同心，白头偕老，并且早日生出大胖儿子。（都白发苍苍了才有儿子，这……老年得子，大喜！（—_—）





第九名 碧奇 《超级马里奥》系列





此女甚强。据传当初这位公主诞生之时天色骤然变暗，狂风四起，沙土飞扬，牛圈鸡舍，无不狼藉。事后其母请一劳山道士望解此事。道士曰："此女乃天上文曲星下凡(汗)，日后注定坎坷不断。然'必'能化险为夷，实为千载难逢之'奇'迹。"其母闻之大惊，遂名之"碧奇"。这碧奇公主果然人生一路荆棘，平均每分钟被绑架3000次，人称"打点计时器"(笑)。然而却也应了那劳山道士的预言，每次凶手将要撕票之时总会有个三寸钉马里奥来上演英雄救美的烂剧，充当倒霉的宇宙英雄奥特曼。有人会认为这位碧奇公主可算是本次大赛的第二匹黑马，其实还真是这么回事。然而黑马能够成功也是有它的道理的。比方说这位公主若是被扔到一堆美女中，你绝对不会认不出她。看那飘逸的长发，泛红的樱唇，完全一个皇室家族的金枝玉叶的模样，贵族气息极其浓郁，所以在TOP10中占有一席之地实在是名至实归的事。也许有人会说："拜托你又不是幼儿园的小孩子怎么居然认为碧奇这种低龄向玩偶会是美女？"那我倒要说："大哥拜托你有没有听过'真味只是淡至人只是常'的道理，有没有听说过"大人者不失其赤子之心者也"的古话……"(旁：唐僧……难道你苏生了么……)

第八名 嘉斯敏 《黄金太阳》系列



嘉斯敏是本人很喜欢的一个角色。拜《黄金太阳》那细腻的剧情所赐，这个角色被演绎得十分立体饱满。对哥哥的关心，对罗宾的爱慕，以及对同伴的真诚无一不体现得淋漓尽致。从容貌上来讲，由于黄金太阳那种个性的人偶风格，使得女性角色不可能像日式美女那样娇艳妩媚，然而却可以使人感受到一种另类的美感，让人真实地感受到她的可爱，再加上细腻的剧情刻画，使之毫无疑问地名列排行榜第八位。另外，对于人物语言的刻画也非常精彩，我可以举个例子：在加鲁西亚(《失落的时代》男主角)一行人在谈论他们与罗宾一行之间的矛盾时，西芭(另一个女性角色)神秘地对嘉斯敏耳语到："罗宾是你的……恋人吧？难道就不能做点什么？"嘉斯敏的脸一下子就红了："恋、恋人！我们才不是什么恋人呢！你一定弄错了……"然后转过身小声说，"西芭……你真是个笨蛋……"这时老头子斯库雷特说："总之，我们要立即向前进发！"嘉斯敏突然想到："那杰拉尔多(与罗宾同行的战士)他们呢？"西芭诡笑到："应该是罗宾吧。"嘉斯敏脸又红了："你很烦呐，西芭！"这几句对话感情十分细腻，嘉斯敏明明喜欢罗宾，但却不承认，尤其是嘉斯敏绝口不说罗宾这个名字而用"杰拉尔多"代替的那句话，让人不得不佩服制作者的精密细致。类似这种让人读完会心一笑的对话在游戏中还有很多，比如嘉斯敏对柯兰妮的醋意，巴亚亚姆可爱的鬼脸，还有嘉斯敏和西芭对皮卡德的逗趣等等，所以说到位的语言描写也是嘉斯敏这个角色能够上榜的重要原因之一。



第七名 艾蕾《皇家骑士团外传》系列





艾蕾这个女主角算是比较有历史了，毕竟《皇骑外传》是2001年发售的，到现在也有四个年头了。（艾蕾：哎，老了）不过这并不影响她的形象，不是说成熟的女人更有魅力么？也许她的知名度不是很高，但至少玩过《皇骑外传》的朋友不会把她忘了吧。况且也只刚刚过了四年，“岁月无痕”在艾蕾身上得到了充分的证明。由于“《皇骑》系列”那种特色鲜明的人物形象设计，使得人物们看起来更加真实，正面角色显得非常俊秀，反面角色也不会丑陋得特别夸张。这种真实体现在艾蕾身上便是一种少女特有的内敛与清纯，初次看到她的时候，一般不会有人认为她是那种以相貌取胜的女子，因为在她清秀的脸庞上你找不到任何外露的媚丽，一切都要用心去体会（越说越玄了……）。除了俊秀的外表，她还拥有一颗善良的心，在最后一战堕天使已然被击倒时，艾蕾毅然站出来默默地对她说：“让我来超度你。”（笑）这真令人感叹这小姑娘不愧是在教堂混日子的，都到这时候了还忘不了普渡众生渡邪成佛。艾蕾她为了使堕天使重新回到天堂而不惜牺牲与男主角的幸福，可见她已经将儿女情长置之度外，并且看破红尘，达到了一切皆空的境界从而拥有了一颗慈悲之心……虽然明知这次入选TOP10对她而言也不过是生命之微尘人间之粪土，可是为了她的容貌，还是让这位尼姑入选吧。（寒）

第六名 梦姑《为你而死》



这位美少女堪称最另类的女主角，当然主要是托《为你而死》这款另类中的另类游戏的福。这世嘉还真是有点儿邪的，什么游戏都做得出来，这款游戏的剪影风格就很令人吃惊。不知道是不是制作人迷上了中国的皮影戏，不过《为你而死》中的剪影比较成熟一些。灰白色的秀发，紫色的连衣裙以及黑油油的皮肤（汗），构成这位令男主角为之痴狂不已的绝色女子的就只有这几样而已（当然还有鞋……），难道世嘉是担心任天堂的掌机新贵的发色数不够？或是在发扬所谓的“简单就是美”？不管怎么说，这位梦姑还是很迷人的，她的迷人就体现在那看不见的五官。玩家可以尽情发挥想象力，在脑海中将其描绘成自己最中意的女孩子的模样，想必这款游戏就是为现实生活中没有女友的人准备的吧（—_—）。然而不管怎样，人家就是把男主角迷得神魂颠倒，甘愿“为你而死”，就为这一点，评个第六名也不算过分了。这位美少女与碧奇如出一辙，也是个多灾多难的主儿。不是被无数公牛乱撞一气就是被蝎子狂叮猛咬，或者是招蜂引蝶——实际上只招了蜂而没有引蝶……一会儿被人绑架，一会儿被暴雨淋透，简直集天下之灾于一身了。还好她也有个类似马里奥的家伙在关键时刻充当咸蛋超人，英雄救美彻底变成狗熊救美了。



第五名 露娜 《露娜传奇》



相比众多万分娇媚的美少女，露娜的容貌的确算不上十分出色，然而露娜独一无二的性格是那些美少女所没有的。从露娜的眼神可以看出她的纯真自然与不做作，这种性格注定了她的与众不同。从她的装束上可以见得她虽然是女神阿尔蒂妮的转世，却并没有那种难以接近的清高，山野中纯真的气息使人自然而然地对她产生好感，这也正是她在众多动漫美女中所表现出的独具一格。仅仅这点，就注定了她要从众多美女中脱颖而出。清纯的面庞，朴素的服装，还有一顶可爱的帽子，这就是我们美丽的露娜。美丽的人演绎美丽的故事，众所周知，《露娜传奇》的剧本十分优秀，这种优秀在于它所蕴含的深意，同样有拯救世界的成分，它却不显得俗套，因为它表现的并非单纯的正义压倒邪恶的故事，而是每个人编织自己梦想的事迹。可以说，这个传说中根本没有真正的正义与邪恶，每个人不过在为实现自己的梦想而努力。这是一种真实，游戏中的每一个角色都在表现这种真实，就是说每个角色都是游戏不可分割的一部分，这点与一般RPG很是不同。在《露娜传奇》中，没有这些配角就没有这个美丽的传奇，更没有可能蕴含着深刻的道理。就像游戏中所表现的，一切都是历史长河中必然出现的必然与偶然，正是这些必然与偶然一起塑造或者说烘托出了露娜这个角色。所以说，露娜这个角色能够入选，不仅因为她的可爱，更因为围绕着她演绎的这个美丽的传奇。



第四名 HEROINE 《新约 圣剑传说》



提到《新约 圣剑传说》这个游戏，又忍不住想多几句嘴。当年GB版可谓叱诧风云，GBA的复刻版自然也不逊色，于是本人所见到的关于《新约 圣剑传说》的评论无不将其捧上了天——不错，表面上来看此游戏的确美伦美奂，然而个人认为此游戏虽然称不上垃圾，最起码可以算是不尽人意。第一，作为偏向于战斗的A・RPG，战斗的打击感实在令人不敢恭维；第二，史氏似乎以为GBA都是给五岁小孩子玩的，《新约》难度实在是低得令人发指，本人在攻关过程中并未刻意练级，然而打每个BOSS时还是可以在十刀之内解决，由于难度低，新增要素强化武器装备也几乎成了形同虚设的东西，实在是很浪费。其实若能在以上两点稍作调整，本作完全可以成为一款精品。闲话扯完了，回到主角身上。《新约》的人设细腻到位，给人以雍容典雅的感觉，与华丽的画面相结合，可以称的上是精美绝伦了。（再提一句，《新约》的画面的确够华丽，有时竟然会出现跳帧的现象……）其实这位名叫"HEROINE"的女主角所以会入选，有一个原因决不能忽略：服装的漂亮。蓝衣白裙配上透紫的明眸，想让人不喜欢都难。纤细的腰肢，修长的玉腿，微卷的长发——这位女神转世能够入选实在是毫无悬念的事情啊。



第三名 萨姆斯《银河战士》系列



这位女子首先让我联想到的是花木兰，因为与花木兰一样，萨姆斯也是在沙场上征战的女英雄；她让我联想到的第二个人还是花木兰，因为花木兰是女扮男装，而萨姆斯虽说不上是真正的易了容，但扮个五大三粗的机器人实际上也差不多了。这个女子穿上衣服与脱下衣服完全判若两人(人靠衣装美靠×装)，刚刚还是犹抱铠甲盔半遮面，等到香囊暗解罗带轻分(汗)之后，一个绝色女子就呈现在眼前了。在日版游戏中这样金发碧眼的女子真是罕见难寻，物以稀为贵，也就只好让她入选了。从容貌上来看，这种"格式"的女子在市面上比比皆是，但与其他人不同的是，萨姆斯用的乃是真枪实棒，咱不靠相貌生存。但劳拉姐姐又要说了："我也是玩枪的啊，怎么不选我。"是啊没错，但您那副尊容实在是……对于萨姆斯的性格倒也没什么可说的，因为是女兵，无非是坚毅勇敢的军人性格了。其实选她是另有原因的：在下虽然口口声声说这次选美并不是专挑日式美少女，然而总的一看还是日本美女居多，于是便找了个金发女郎来与圆一下刚才的说法，顺便给各位换一换口味……(萨姆斯：你在说什么?)



第二名 妮妮安《火焰之纹章 烈火之剑》



想必不会有人对她的上榜有异议，只会有人抱怨她为什么没有荣登榜首。呵呵，别急，一会儿看了我们的冠军你就知道我为什么敢于让她屈居第二了。其实从相貌上来看，妮妮安完全是一个标准的日本大众脸(扁！)，但她入选的重点并不在面容，而在于秀丽的长发与完美的身材(曲美? 汗)。标准的披肩长发加上可人的紧身连衣裙，再配上一件潇洒的白纱披风，可以说是清纯与成熟的结合。尤其那件将妮妮安的身材勾勒得无比迷人的衣裙，简直是女人的终极追求了，而且裙尾将脚部完全遮住，不禁又让人浮想联翩……那首歌怎么唱来着?"妹子的脚，尖又小，上面绣着一只小花鸟……"(汗)妮妮安的身世很复杂，她本是龙族的人，被奈哥尔召唤到这个这个世界来的，随后迫于生计化为人形(刚走了两个女神转世，这又来了个非人类)，又在逃亡途中偶遇艾利乌德一行，然后展开了宏大的故事。她没有女孩子的天真，有的只是成熟，应该说她是个女人而非女孩子吧。因为从事舞娘的职业，又注定了她的妩媚，而温柔内向的性格(有人管这叫三棍子打不出一个屁……)更将她的可人晋升一级，是女友的绝佳人选哦！



第一名 绫里真宵《逆转裁判》系列



在写她之前先讲个故事，本人从前有个同桌，满可爱的一个女孩子，那时我们上课经常传纸条，就算没的说也要胡写两句，后来升级为使用精致的笔记本。她写的第一句话就是：“××年×月×日（这是她的生日），一个女孩子诞生在××（这是她家的住址）”，之后我回答到：“她的名字叫绫里真宵。”当时正玩《逆转》，所以给她胡写了这么个名字，没想到后来一直沿用下去，我们就这样写啊写，到最后一共写满了六个笔记本，想起来就令人惊讶，也因为这六个笔记本，我们竟也成了知心朋友，非常有默契，异性之间能够发展到我们这个程度上而不成为恋人也算世间少有了(是人家不要你吧—_—b)。当然后面还有一系列的故事，就不赘述了（也没人要听啊……）。鉴于此，我便斗胆将绫里真宵放在了榜首之位。以上是玩笑，其实真宵这个小姑娘也蛮可爱的，就算她不是十分漂亮吧，那是因为她还小，人家不喜欢做作地装扮所谓的“韵味女人”。我们要的是天真烂漫的可爱。和碧奇一样，这位也是个麻烦缠身的苦孩子，然而我们坚强的真宵面对挫折却并没有退却，相反她更加努力地修炼，争取做个合格的灵媒师。可惜真宵太善良了，要不趁早把纪美子那个可恶的欧巴桑暗杀了算了，到时候贾法尔一定会来帮忙的。如果大家还是对绫里真宵的夺冠不满的话，就在心里多骂一骂纪美子这个老太婆吧，把对她的仇恨转化为对真宵的喜爱，一切就完美了。(笑)







这次评选到此也就结束了，本来想在美女之后评个帅哥的，但一想帅哥实在是太多太多了，都快娶不到媳妇了，也就算了。其实这还不是真正的原因，我主要是考虑到评完之后肯定会有人到街上游行，说是没有把烛之武评到第一位，他们要誓死抗争。可烛之武又不是游戏中的角色，怎么能评呢？想到这，也就放弃了。(笑)

攻略透解 Guide Through

文 ChinaGba 机战攻略组
编 铭风

超级机器人大战 原创世纪2

スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION2 GBA

◆Banpresto◆S・RPG◆2005年2月3日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆6090日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

令人热血澎湃的战斗又开始了！GBA“《机战》系列”的最新作火热登场，本作集前几作的优点于一身。游戏的出场人物十分多，大部分原创机师和机体都将在游戏中登场。战斗画面的素质得到了很大的提升，各种机体造型十分靓丽，攻击时的动作也十分丰富。虽然本作的剧情脱离了日本的机器人动画，但原创剧情十分出色，经常会出现让人忍俊不禁的对话。多个分支、隐藏机体和二、三周目的特殊模式使游戏的耐玩性大大提升。作为GBA上最后的辉煌，各位掌机玩家错过的话就太可惜了！

整备菜单

机体	察看机体能力，花费金钱进行改造
武器	察看机体武器，花费金钱进行改造
パイロット	察看机师能力，花费PP值增加能力
强化パーツ	替机体装备强化芯片，或将芯片卖掉
データ	进行记录的存取
次のマップへ	进入下一关

机体指令

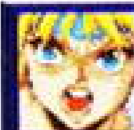
移动	控制机体的移动
攻击	选择武器进行攻击
精神	使用技师的精神
能力	察看机体能力

※本作的操作很简单，A键决定B键取消。按R+A可快速跳过剧情对话。

菜单介绍

在地图上按A便会出现	
フェイズ终了	回合结束
部队表	察看我方的队伍
作战目的	察看本关的胜败条件
熟练度	察看熟练度获得条件
检索	查找相应的精神、特殊技能和机体能力
システム	更改系统设置
セーブ	存档





关于攻略

由于游戏中可以察看每关的胜败条件，所以这里就不多介绍了。大部分关卡都是敌全灭，或将指定机体（会列出名字）的HP削弱到多少比例以下。而失败条件也一样，己方的某机体不能被击落等。当然特殊的关卡（比如要到达指定地点）在攻略简介中会提及，每关的熟练度达成条件也会为大家列出。

合体和连续攻击

当特定机体位置十分接近时，武器栏中会增加合体攻击武器。合体攻击的基本要求：参与攻击的双方的气力和EN都达到发动相应武器的标准、至少有一台机体没有行动、参与攻击的另一方在主攻方周围8格内、敌人在主攻方合体技射程范围内。连续攻击要求机师拥有连续攻击的技能，机体拥有连续攻击的武器(带C标志)，有其他敌人紧靠在被攻击敌人正后方。

援护攻击和援护防御

当某个机体进行攻击时和其相邻的另一机体有援护攻击这个技能且援护次数有残余。两人处与同一水平线上(都在地上或空中)，并拥有能攻击到同一目标的武器，这样援护攻击便会发动。是重创BOSS的好方法。而援护防御所需的条件也相同，当敌人攻击你时和你相邻的机体有援护防御这个技能，在你没有闪避掉攻击后便会发动。援护发动时在切换到战斗画面前的状态画面可看到。

《机战OG2》关卡流程图

第一话 美しき侵入者
第二话 星への翼
第三话 圣十字军の残身
第四话 ブースデッド・チルドレン
第五话 忘れ得ぬ记忆
第六话 守るべきもの
第七话 过去、そして彼方より
第八话 约束わ炎に消えて
第九话 疑惑の宇宙

A路线

エチオピアへ行
第十话 樱花幻影
第十一话 异形の呼び声
第十二话 ワイズ・ドール
第十三话 ノイエDC

B路线

月へ行く
第十话 その名わアインスト
第十一话 战うべき敌
第十二话 剑神现る
第十三话 新生、圣十字军

第十四话 亡国の姬君
第十五话 星から来るもの
第十六话 第三只の凶鸟
第十七话 テスラ研脱出
第十八话 流星、夜を切り裂いて
第十九话 现れた“影”

アビアノ基地に残る
第二十话 超音速の妖精
第二十一话 彗星、遥か远く
第二十二话 百舌と隼
第二十三话 仕组まれた子供たち

伊豆基地へ向かう
第二十话 燃えよ斩舰刀
第二十一话 龙虎觉醒
第二十二话 贯け、奴よりも速く
第二十三话 もう一つの“影”





第二十四话 招かれざる异帮人(前篇)
第二十五话 招かれざる异帮人(后篇)
第二十六话 坏れた人形
第二十七话 红の幻想
第二十八话 乐园からの追放者
第二十九话 疾风、そして流星の如く
第三十话 武神装攻ダイゼンガー
第三十一话 オペレーション・プランタジネット(前篇)
第三十二话 オペレーション・プランタジネット(后篇)
第三十三话 会者定离の理

宇宙へ行く
第三十四话 激震の宇宙へ
第三十五话 纯粹なる存在
第三十六话 ルナティック・ドリーム

アースクレイトルへ行く
第三十四话 热砂を越えて
第三十五话 メイガスの门
第三十六话 眠れ、地の底に

第三十七话 白骑士の心
第三十八话 魔星へ集う者达
第三十九话 己の信じるもののために
第四十话 裁く者、裁かれる者
第四十一话 彼方への扉
第四十二话 “かつて”と“これから”

熟练度大于35
最终话 荒ぶる星神

《机战OG2》热血全攻略

新西元187年，也就是“DC战争”以及和异星人的“L5战役”结束后半年……由于在战斗中失去了部分中枢要人，地球联邦政府不得不重新组织剩余力量，任命布莱恩·米德克利得为联邦政府大统领。然后，联邦会议公开了“L5战役”的情报，之后发表“东京宣言”公开承认了地球以外有生命体存在，威胁到地球的人类。大统领希望地球圈团结起来，发表了关于联邦军的架构改编和军备增强的“イージス计划”，在这个计划的名义下大量生产人形兵器，强化地球防卫能力。

但是，背地里还是有着蠢蠢欲动的人们。曾经由比安博士率领的“圣十字军”、通称“DC”的残党。妄图在联邦政府和联邦军内树立军事政权的人们……以及，被称作“地球原生种”的迷之物体群……地球人类现在正陷入更加混乱的迷涡之中……

第1话 美しき侵入者

熟练度：4回合敌全灭



驾驶着神秘机体的女性ラミア从天而降，不过却被DC军的雷达捕捉到了行迹，一支小分队被委派追捕ラミア。关键时刻，却恰遇上了不知情的キョウスケ一行从附近……

此战中以ラミア的实力完全可以一人击破所有敌人，不过需要注意精神的合理运用。击破两架敌机后，我方更是会出现增援，接下来便是合理分配战力将敌人迅速消灭，获得本关的熟练度。

第2话 星への翼

熟练度：4回合内完成剧情后的胜利条件，将ガーリオン・カスタム以外的机体全部击倒。



在救下了ラミア之后，一行人也顺便对其进行了补给。尽管对于ラミア的机体和她高超驾驶技术存在许多疑问，但出于其被DC军攻击的事实，キョウスケ还是将她留在了战舰上。一同前往ヒューストン基地对抗DC军。与此同时，キョウスケ正在进行实验机的机体性能实验。捕捉到这一信息的DC军在アーチボルド的带领下迅速突破了基地的防守线，企图将实验机捕获。

我方两架カリオン的机动性很高，不容易被敌人击中，可以抓紧时机尽可能多的消灭敌人。第3回合我方援军出现，两架カリオン会撤离战场，之后只要在第4回合结束前将敌BOSS机以外的敌人全部消灭就可以获得熟练度。

第3话 圣十字军の残身

熟练度：四回合内将ライノセラス的HP降到70%以下。



在联邦的调配下，一行人追击DC军，在一处山谷遇到了アーチボルド的小队，并且遭遇了敌人大量新型机体。在众人攻击ライノセラス之后，アーチボルド却突然弃舰，企图用其撞击シロカネ，与之同归于尽。幸好在我方的强大火力控制下终于将其击沉。事后，リー对联邦的做法产生了几分不满……

敌兵中打头阵的ソルプレッサ，运动性相当高，要利用精神尽快击破，其后虽然还有大批フュルギア，虽然其攻击力和射程都比较高，但是要消灭他们却并不困难。不过不要只顾消灭杂兵，熟练度的要求也别忘了。要尽快攻击躲在最后的战舰将其HP磨到70％即可过关。

第4话 ブーステッド・チルドレン

熟练度：4回合内将ガーリオン・カスタム以外的敌人全灭。



运行新型机的联邦军遭到DC军的埋伏。不过敌人中打头阵的ゼオラ和アラド却发现驾驶抢夺目标ビルトファルケン的竟然是过去的朋友——ラトゥーニ。尽管三人并不想伤害对方，但最后，ゼオラ仍然抢走了ビルトファルケン。之后ATX小队及时出现，打败敌人救下了被围困的カイ等人。

要获得这关的熟练度得稍微注意下攻击方式，ラトゥーニ由于被敌人围住，因此只能攻击4周的敌人，但前两回合敌人会防御，无法造成大伤害。这里必须让ラト在前几回合分别攻击不同敌人，这样在3回合剧情后，利用反击可以在第四回合正好把包围自己的敌人全部消灭。而カイ的行动也很重要，最好将敌人往左下吸引，尽量接近我方增援的位置。

第5话 忘れ得ぬ记忆

熟练度：4回合内将敌人全灭。

在休息中，リー梦到了以前联邦为了消灭敌人下令摧毁城市的行动，而リー的父母当时则正处在那座城市之中……从梦中惊醒的他接到报告，在前方海域中出现敌机的踪影。

本关我方母舰不能移动，不过敌人是由杂兵组成的部队，没什么难度。主力压上之后很容易达成熟练度条件。全灭敌方部队后，会出现敌人增援，将我方母舰完全包围。这时只要将增援消灭一半或者坚持到第6回合就会发生剧情。ハガネ舰出现，为シロカネ解了围。



第6话 守るべきもの

熟练度：ゼオラ，ユウキ，カーラ以外的敌人全灭或将他们三架机体击坠。（ゼオラ身上有芯片ブースター。）

リュウセイ与イルム正在进行模拟战斗，在イルム的指导下，リュウセイ成长了不少。但这时却突然遭遇DC军的进攻，又一场战斗不可避免。



和イルム在模拟战时，要当心被其一炮击败而GAME OVER，集中和S/L是不可缺少的，否则万一运气实在不好的话……

敌方增援出现后，则相反要注意イルム的HP残量，尽量站在可回复的地形上，敌人里ソルプレッサ的运动性对イルム比较具有威胁，要配合精神主动将它们先消灭，之后再慢慢磨几架BOSS机。

第7话 过去、そして彼方より

熟练度：玩家在2回合内击落4台敌机。

在中国山东地区，一支调查小组正在挖掘古代机器人，而这一消息又被DC捕获。于是アーチボルド带领一支队伍赶到了发掘地蚩尤冢，企图以炮击来赶走调查小组，幸好主角一行人及时赶到。而在与DC军的交战中，出现了大量未知生命体，处于弱势的DC被迫撤退。



2回合内消灭4架敌机，当然挑弱小的欺负了，只要合理运用精神应该不难达成。获得熟练度后，第三方神秘势力出现，DC军撤退，接下来只要慢慢把出现的敌人全部消灭就可以了。

第8话 约束は炎に消えて

熟练度：4回合内ユウキ，カーラ，ゼオラ以外的敌人全灭

DC方面与ヴィンデル达成协议，共同对抗异星人，因此DC在兵器上得到了ヴィンデル方面的支持。但实际上却似乎是



相互利用的关系，而レモン和ヴィンデル在对话提到的打入联邦的间谍W17到底是谁？另一方面，ゼオラ所在的DC部队又与主角们短兵相接。

这关的熟练度相对比较简单，冲进敌人堆里多利用敌人的回合进行反击，很容易就能获得熟练度。而之后再将ゼオラ的HP打到30%以下就会发生剧情，アラド为了援护防御ゼオラ而被ラトゥーニ击坠……

第9话 疑惑の宇宙

熟练度：2回合内将敌人的“メギロート改”打得剩下一台只留5%HP的。

ゼオラ因为アラド保护自己而被击坠的事自责不已，不过アラド并没有死，而是被众人救了下来，经过キョウスケ等拥有“10级洗脑”能力的主角们的口水攻击下，アラド显然已经和众人融到了一起。



月球轨道附近，正在执行巡逻工作的部队面前出现了大量侦察机。为了调查这批侦察机的所属而决定将其捕获……这关敌人不强，但数量不少，要小心别被敌人围攻，当然也要注意别专注于进攻而忘记了胜利条件，留下一台敌人后用较弱的武器一点点耗它的HP吧。

第10话A 樱花幻影

熟练度：6回合内将敌人全灭。



去往エチオピア的部队在途中遇到了神秘部队的伏击。而为首的竟然是ラトゥーニ的姐姐オウカ，她企图说得ラトゥーニ重新回归，但被ラトゥーニ断然拒绝。与此同时，战场上的エキドナ正通过机密通信装置与ラミア交谈。

要在六个回合之内干掉所有初期的敌人从而取得该话的熟练度应该不是什么难事。在清理完初期的敌人后，在地图下方有敌军增援出现，而左上方则会出现オウカ以及エキドナ。这二人主要分别对ラトゥーニ和ラミア进行攻击，所以要注意我方这两人的所处位置并做好相应的保护。两台BOSS机的回避率比较高，在HP伤害超过50%之后就会撤退。

第10话B その名はアインスト

熟练度：3回合内敌全灭。

エクセレン为了前往月球而和“ヒリュウ改”一行人共同前进，在前进途中来到一处陨石排成环型的空间，而通过这个特别的形状排列，一台神秘机体利用重力场空间转移出现在众人面前，而エクセレン更是好象认识其驾驶员。



这关熟练度的获得没什么难度，抓紧时间消灭敌人就行。而两次全灭敌人后ベルゼイン会出现，尽管不可能击坠它，但还是可以利用精神多坑点经验……她在HP到70000以下或者4回合后就会撤退。

第11话A 异形の呼び声

熟练度：3回合内将敌人全灭。

ラミア继续着她在ハガネ上的潜入任务……ケルハム基地遭受不明身份的敌人袭击，离此基地最近的战舰ハガネ立即赶往支援。战场上，在敌军阵营中出现了一位名叫アルフィミィ的神秘少女……

经过前几战的磨练再加上有友军的协助，要得到此话的熟练度也不困难。全灭初期敌人后友军将会撤退，此时アルフィミィ与敌方的后续部队出现，由于她攻击的主要目标是キョウスケ，所以最好在事先做好防范。在ベルゼイン・リヒカイト的HP伤害达到10%以上后，アルフィミィ便会撤退。



第12话A ワイズ・ドール

熟练度：10回合内过关。



正欲与友军合流的ハガネ部队收到情报，正在合流地点的友军部队以及周边的基地受到了DC残党军的奇袭。另一方面，在アースクレイドル，敌军打算派出エキドナ以及ユウキ前去招呼ハガネ部队……舰长ダイテツ决定先与正在撤退的友军会合。正在这时，发现了正在追击的友军的敌机踪影。

在击坠一艘ライノセラス后エキドナ，ユウキ和カーラ会带领敌部队增援，敌增援的众多ゲシユペンストMK-Ⅱ·M主要攻击我方母舰。如在此时再击坠一艘ライノセラス或カーラ的HP伤害达到30%以上就会出现カーラ保护ライノセラス的剧情，剧情过后カーラ将会撤退。エキドナ和ユウキ在机体的HP伤害达到50%以上时也会撤退。



第13话A ノイエDC



熟练度：友军的バレリオン全部生存。



正当部队即将合流之际，在ムータ基地又响起了敌袭的警报。正在基地内的リー部队毅然承担起守卫基地的责任。在战斗中，一个名叫ウォーダン的神秘面具男出现并且重创了アルトアイゼン的机体。由于在基地周围的敌人越聚越多，不得以只好决定放弃基地。

本关初始，ジガンスクード·ドゥロ和シロガネ由于要坚守基地，故不能移动。由于在败北条件中有“敌机侵入基地内”这一项，敌机将会以侵入基地优先，所以必须在敌机靠近基地之前就予以消灭。消灭了第一批敌人后，在左下和右下方会出现第二批敌机，但这时不要将全部战力扑上去，因为此后在上方会出现敌方的第三批支援，所以应早做准备在上方应留以战力。此后不久，我方支援也会在左方出现，同时ジガンスクード·ドゥロ也可以移动了。



第11话B 战うべき敌



熟练度：5回合内敌全灭。

エクセレン等人来到了月球基地，但休息了没多久又遇到了未知部队的袭击，又一场保卫战斗展开了。战斗中，アラド贸然驾驶新型机出战，尽管操作还不熟练，但仍帮助击坠了不少敌人，但之后却又出现神秘机体，以压倒性的力量将アラド击败……

本关的战斗力相当有保证，所以熟练度问题不大，全灭敌人初期敌人后，右上出现援兵，击坠5台敌机后，左下角会出现敌人另一批4人援兵，不过アラド会乱入，剧情中消灭两部，剩下的两部可以轻松消灭。最后出现的ガルガウ实力一般，但是HP高得相当难啃……HP90%以下就会撤退。





第12话B 剑神现る



熟练度：友军的リオンV全部生存。

完成了任务，众人从月球基地返回地球。与此同时，留在地球的联邦部队正在攻击DC军的基地，双方汇合后击退了所有敌人。但这时又出现一台特别的机体，虽然其驾驶员一句话也没说，但是他使出的竟然是斩舰刀！难道真的是ゼンガー么？之后大量的敌人赶到，由于受到重创，无奈众人只能决定撤退。

第2回合后，我方主力才会到达。要注意的是这关想取得熟练度就必须保留全部友军机，所以行动要快，否则那些NPC会“自觉”的冲上去挨子弹。地图兵器的大面积攻击在这里比较有用，不过因为数量关系所以必须要用到好处才行。





第13话B 新生、圣十字军



熟练度：2回合内击坠敌机9台以上。

打入联邦的间谍W17……在敌人的交谈中说到了W17的一些特征。难道会是ラミア么？

这关战舰由NPC控制移动，上手敌人的配置就是大量高机动性的ソルプレッサ，非常棘手，集中成为必备的精神，这个时候主动攻击是比较关键的，反击会非常危险。



消灭8架敌人后，在下方会出现敌方另一批ソルプレッサ部队的增援，要注意母舰的HP残量。当剩下3架敌机后，我方主力部队会赶到支援。全灭ソルプレッサ部队后，敌方的主力也才刚刚出现。不过这时的难度比起之前来已经小很多了。再次全灭后还会有一批援军，其中有两架BOSS机，因此在之前的战斗中注意适当保存实力，以免最后陷入苦战。

第14话 亡国の姬

熟练度：4回合内消灭エルアインス・M以外的敌人15架。

リクセント公国再次成为NEW DC的攻击目标。战舰内部，正谈论神秘少女アルフィミィ时舰长收到了求助信号，下令赶往援助。而敌人的策略竟然是将夏茵公主抓来做人质，得知情况后大家火速赶往。

战斗开始后控制战机使用根性后向右下逃跑。第2回合敌我增援出现，控制ライ等机体上前吸引火力，掩护公主到达母舰。而王女向右方直线逃跑，受到攻击则尽量防御。本关的敌人比较集中，派多个强力机体进入敌群，在反击时多击落敌机来获得熟练度。公主和母舰相邻后发生剧情，被激怒的ライ冲向了BOSS处……

第15话 星から来るもの

熟练度：4回合内击坠15台以上的敌机。

アクセル成功回到了DC方，交谈中レモン又在人面前炫耀潜入的间谍W17是她最高成就。琉尼则和大部队进行了汇合，交谈中说到了DC的残余。而ギリアム怀疑袭击マオ社的人是DC方的……而此时则遭到了神秘敌人的袭击。



第3回合时异星人四天王现身，瞬间将所有的NPC解决。之后任务变为全体向右边撤退，不过别忘了取得熟练度。三天王的能力十分强，分别只盯着单人打，记得记录。而想要胜利的话就利用白星的地形来进行持久战吧。主力攻击手应为キレアム，母舰则做盾牌援护防御用。

※保证メキボス最后被击坠可获得钢之魂，勇者之印，高性能电子头脑、シシオウブレード、G·インパクトステーク。

第16话 第三の凶鸟

熟练度：让タウゼントフェスラー不被子弹击中。

白星被占领使联邦政府十分震惊。月球上，アラド已经康复并和ラーダ很谈得来。社长リン在得知白星的情报后建议大家前去避难。然而此时ラーダ却乘坐机体出战了，原来敌军已经到了。

本关初期的9架ガンセクト要在5回合内全由アラド击坠，过关后可获得ブーストハンマー。先让ラーダ往上行动。然后在アラド出现后利用“集中”躲在基地内用锤子攻击敌人便可。注意你的攻击范围要覆盖一个小队，并在另一个小队的攻击范围之外，否则别人会远距离攻击。第4回合地敌我援军杀到，目的变为从下方逃脱。而要得到熟练度就得在敌人靠近母舰前将敌人干掉。



第17话 テスラ研脱出

熟练度：3回合内将初期配置的敌人全灭。

テスラ研究所内，众人推测敌方是使用空间转移装置来输送战力，不过リオ等人的逃脱可说是万幸。接着リシュウ要输送战斗物资前往日本，由クスハ担任护卫任务，这时警报响

了。

让スレイ使用加速和集中、クスハ使用铁壁来涌入敌阵，顺利的话便可得到熟练度。胜利后ヴィガジ前来，但却被神秘男子所阻挠。剧情过后要求大家从右下脱出。ヴィガジ只会盯着レーツェル，回避即可。而其他战机的任务便是干掉想要阻击母舰的杂兵。



第18话 流星、夜を切り裂いて

熟练度：インスペクター登场后4回合内干掉地图上所有敌人。



成功逃脱后却发现スレイ往テスラ研方向前进了。原来她是想和アイビス决一雌雄，控制アイビス被打败后スレイ不听劝解离开了大家，同时告诉アイビス在下次见面是将会是赌上生命的对决。

对付之后的敌人十分轻松，レーツェル使用集中、クスハ使用铁壁分别对付左右边的敌人。而正树的出现更是使熟练度的取得变得轻而易举。全灭后发生剧情，アイビス驾驶着星之翼配合正树将敌人击退。

第19话 现れた"影"

熟练度：将ツヴァイザーゲインー以外的敌人全灭。

Sミラ内部，ヴィンデル准备趁联邦和异星人战斗的间隙来发动攻击。而アクセル对于W17的不回应也产生了怀疑。另一方面，ゼオラ被派去和ヴィンデル共同出击。联邦方面，由于クスハ做了食物而引发了个小风波(难吃啊)。



本关最初只有アラド和ラミア出战。巡逻的两人遇上了大批敌人(要注意两人机体的强化)，其中有ゼオラ……控制アラド和ゼオラ相邻后发生剧情。过一话后我方增援出现，发现到了ゼオラ受到控制。此时ヴィンデル出现，并和W17ラミア展开了交谈。敌人会在3个回合后逃跑，尽量多击坠敌人吧。

第20话A 超音速の妖精

熟练度：4回合内将ランドグリーズ全机诱导至城外或击坠。

此次作战目的是为了夺还被DC所占领的リクセント公国，据先前派去的侦察队得到的情报，敌军已在リクセント城内设下重兵。在决定好使用分兵两路的战术准备分派人手时，シャイン公主为了亲手夺回自己的国家主动请战。得到众人的同意后，シャイン公主与ラトゥーニ分别驾驶最新开发的机体フェアリオン・G和フェアリオン・S 参战。

在将城内的所有ランドグリーズ诱导至城外或击坠后，シャイン和ラトゥーニ驾驶新型机体在左上方出现，R-1和R-2也会一起加入战斗。新加入的两台机体的合体技比较实用，如能善加使用必有不错的效果。城内的3个BOSS机在其中的任一机体的HP伤害达到30%以上时撤退。



第21话A 慧星、遥か远く

熟练度：8回合内将敌人全灭。

ハガネ部队发现在シロカネ所在方向有敌军行踪，于是赶往支援。此时リー遇到的正是エキドナ所率领的部队，エキドナ利用白兵战占领了整个シロカネ。正巧アイビス和スレイ路过，エキドナ劝说スレイ杀了アイビス，但スレイ却不忍下手。此时，我方援军正好赶来将エキドナ为首的敌军击退，但是



却无论如何都找不到シロカネ的踪影。

一开始シロカネ只要往下接近敌舰就行了。之后敌舰便会进发机体，アイピス及スレイ同时出现，再一次发生剧情后，アイピス机的HP变为原所剩HP的50%，而我方增援将在地图左方出现。如果想要拿到熟练度，捷径就是直接围攻エキドナ。エキドナ会在机体HP伤害超过70%时撤退。

消灭掉15架敌机后，敌方增援出现。全灭敌人后，オウカ驾驶ラピエサージュ出现，她攻击的主要目标是ビルトビルガー，并且每回合都会使用必闪、集中和必中。将其HP打到70%以下后，发生剧情，オウカ撤退，战场上的敌机只留下ベルゲルミル。他同样每回合会使用以上三个精神。将其HP降至70%以下后，发生剧情，本话结束。



第22话A 百舌と隼



熟练度：在我方行动的第5回合内过关。

アーチボルド派ゼオラ去诱出アラト，表面说是要说得他，ゼオラ明知其中有鬼，但面对上司的命令却只得服从。

另一方面，联邦的补给机前来ハガネ给予补给，一并带来了新机体ビルトビルガー。

アラト在カイ的调教下进行近身战的练习，但是成绩却异常糟糕……

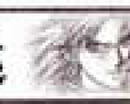


此时敌袭警报响起，得知敌机机师是ゼオラ，アラド立即冲了出去，但却正中アーチボルド的圈套，实际上他是想要一举消灭掉アラト。幸好在危机之刻同伴们出现并抵挡住了敌人的进攻，还送来了新机体给アラト驾驶。

先将ビルトファルケン的HP打至90%以下并发生剧情后，我方增援部队从左方出现。由于在ゼオラ撤退后，作战目的改成了敌全灭，且此次的BOSS机不会撤退，所以要得到熟练度较有难度。



第23话A 仕组まれた子供达



熟练度：3回合内击坠敌机15台以上。

此次ハガネ部队作战的目的是为了夺回与ムータ基地一并作为DC军前线阵地的サマ基地，从而迫使敌军后撤。ムータ基地守军见ハガネ攻来，只得死守基地，争取时间等待援军支援。





第20话B 燃えよ斩舰刀



熟练度：4回合内胜利满足胜利条件。

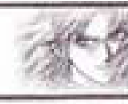
分流后的ヒリュウ改向日本的伊豆基地进发。为了阻止起顺利前进，レモン派ウォーダン前去阻挠。此时的ヒリュウ改正位于トルコ地区，而这里正是DC的势力范围，所以大家都提高了防范。侦察机报告在前方母舰的航道上发现有敌机接近。于是，大家全都做好了战斗前的准备。



想要在四回合内消灭敌人，就要多靠精神的帮助，尤其是"加速"。在全灭初期的敌人之后，ォーダン出现，他攻击的主要目标是キョウスケ。过三回合或スレードゲルミル的HP低于60%后，发生剧情，ゼンガー和レーツェル出现。随后达成过关条件，本话结束。



第21话B 龙虎觉醒



熟练度：4回合内满足胜利条件。

正当大家在对Gラプター和Gバイソン的机体合体进行调试时，从エリ博士那儿传来消息，说是从蚩尤冢中挖掘出了机体，根据古代文献记载，此机体会自己选择驾驶它的机师，经テスラ研究所的调查，要操作它须具有较强的念动力，所以想请我方协助调查。于是，レフィーナ舰长立即派人前往那里。在DC战舰上，敌方也正在酝酿抢夺该机体的计划。



本关是一场有三方势力参与的战斗，但幸好另两军的主要攻击目标不是我方机体。要得到熟练度，可利用ヒュッケバインガンナー·L的速度与运输机邻接。之后，ペルゼイン·リヒカイト出现，但其不会主动攻击。过五个回合后，发生剧情，龙虎王出现，アルフィミィ撤退，敌我双方增援到达。全灭敌人后，本话结束。

第22话B 貫け、奴よりも速く

熟练度：熟练度：10回合内清地图(或直接将ソウルゲイン击坠)



得到了新机体，各位自然是又好奇又兴奋。这时从ハガネ战舰处传来了シロガネ行踪不明的消息。在シロガネ上，现在正奉命赶去袭击ヒリュウ改的エキドナ，因前一战捕获到了シロガネ而被其同伴夸奖，一旁的アクセル有些不服气，独自率军出舰，并称自己也要去励战功，而目标也正是ヒリュウ改。见有敌军急速袭来，ヒリュウ改也做好了战斗准备。

开始时，每击坠6架敌机后，敌增援就会出现，反复三次。其中，最后一次有エキドナ出现。过两回合或将ラーズアングリフ的HP降至60%以下后，アクセル出现。在ラーズアングリフ的HP伤害过半后，除ソウルゲイン外的敌机全部撤退。在ソウルゲイン的HP低于70%以下时，发生剧情，アクセル撤退，本话结束。

第23话B もう一つの"影"

熟练度：4回合内满足胜利条件。

インスペクター在地球上正慢慢扩大着自己的势力范围。而ハガネ已经完成了自己的任务，正向日本进发。レーツエル已将以前DC军的战舰クロガネ修好了大半，于是联邦军批准我部可以使用该战舰。于是レーツエル驾驶クロガネ欲与部队合流。但途中却与インスペクター的势力军相遇，レーツエル让母舰先行离开，自己留下应付诸多的敌人。



虽然起初只有レーツエル一人，但加上"集中"后，应付敌人问题应该不大。击坠8架敌机后，敌方增援出现。再击坠8架，发生剧情，白河愁出现。我方部队赶到后，白河愁与レーツェル撤退。因在シルベルヴィンド的HP低于15%后，敌方会全军撤退，所以要得到熟练度应早做准备。

第24话 招かれざる异邦人(前篇)

熟练度：7回合内ペルゼイン·リヒカイト以外的敌人全灭。

部队在伊豆基地合流，大家谈论起在分流后各自所发生的事。众人怀疑以前所出现的面具男就是ゼンガー。联邦军所开发的R-GUNパワード到了最后的调试期，但还未最终决定要让谁驾驶该机。此时，エクセレン像是被人控制一般擅自驾机出了基地。



初期我方只有エクセレン一人，干掉前三批敌人后敌增援再次出现，同时我方アイビス，マサキ，ラミア，リューネ也会加入战斗。全灭后，ペルゼイン·リヒカイト出现，将其HP伤至90%以下时，アルトアイゼン出现；在其HP降至50%以下时，敌方便会撤退。

第25话 招かれさる异邦人(后篇)

熟练度：9回合内将战场的敌人清光。



据悉R-GUNパワード将送来调试，完成之后"天上天下一击必杀炮"便可使用，SRX小队的队员们都很兴奋。正在这时，敌袭警报响起，众多敌军向伊豆基地袭来。

一开始我方受上下两股敌军势力的夹击，所以要仔细安排好我方的战力。每击坠敌方10

机之后，敌增援变会出现。反复三次之后全灭敌军，アインストレジセイア出现。在将其HP降至75%以下后，发生アインストレジセイア自动修复，SRX合体的剧情；再将其HP降至80%以下时，マイ驾驶R-GUNパワード出现，发生剧情后本话结束。

第26话 坏れた人形

熟练度：3回合内将スレードゲルミル、ラーズアングリフ以外的敌人全灭。

对于新来的R-GUNパワード的机师，大家都很好奇。原来她就是R-3的机师アヤ大尉的妹妹マイ。与其年龄相仿的机师都很热情地接待了她。由于前一战强制使用了HTB，所以"天上天下一击必杀炮"在近期内不能使用。这时，在基地内部却有人搞起了党派斗争，恰巧这时大批敌军袭来……



由于ラミア的自爆，使对方的两台BOSS机和母舰都撤出了战斗。如果想要得到熟练度，则不要有意攻击スレードゲルミル与ラーズアングリフ，因为在它们其中任意一机的HP降至60%以下后，全部敌军都会撤退。在将其余敌机全灭后，本话结束。

第27话 红の幻想

熟练度：发生SRX合体剧情后的2回合内，除キラーホエール、ビルトファルケン、ラビエサージュ以外，击坠9台敌机。



据我方巡逻舰报告发现了敌舰シロガネ的踪影，位置在我方的中继基地附近。于是，我方母舰向那里赶去并派出侦察小队先行探察。SRX小队从最近マイ的言行中推测她可能也被敌人所控制。此时マイ突然发作，驾驶着侦察机独自外出。SRX小队奉命追截，此时的マイ正巧与DC军的战舰相遇……

开始的时候只有マイ一人，建议使用"集中"，这样对付初期敌人应该够了。在マイ的作机HP低于40%或干掉5个敌人后发生剧情。敌方オウカ出现，我方ラトゥーニ，リュウセイ，アヤ，アラド前来增援。但此时マイ和アヤ不能行动。消灭掉所有杂兵，ライ和ヴィレッタ赶来，同时敌人增援出现。击坠对方9架机体后我方母舰赶到，キラーホエール撤退，然后全灭敌军。ラビエサージュ的HP低于50%或ビルトファルケン的HP少于30％时两机撤退。

第28话 乐园からの追放者

熟练度：6回合内击坠15台敌机。

キリアム、レーツェル、ゼンガー三人用餐时谈论起了联邦政府和联邦军内部的派别争斗问题……レモン潜入ラミア的房间，表明对ラミア能按照自己的意志行动表示支持，并将自己所做的机体送给了ラミア。ラミア驾驶该机先行赶到中继基地与アクセル展开交战。

由于初期我方只有ラミア一人，所以不用急于与敌军火拼。第3回合我方ギリアム，レーツェル和ゼンガー出现。在击坠敌方十四机后，敌增援出现且敌方母舰撤退。第6回合时，我方母舰出现。在ソウルゲイン的HP少于50%时，アクセル将会撤退。



第29话 疾风、そして流星の如く

熟练度：4回合内使マサキ或アイビス到达目的地。

ラミア向我方的同伴亮出了自己真实的身份并透露了敌军的情报，正在大家惊愕之际，联邦军也与DC军达成了协议形成共同战线，共同对抗インスペクター。我方部队现在的任务是夺还北美西部的军事设施，最终将ラングレー基地夺回。首先要做的当然是派先头部队突破北美西海岸。此时，レーツェル在突破成功后要与ゼンガー先去一趟テスラ研究所拿



新机体，得到舰长许可后，大家开始行动。

在击坠围在目地的周围的一架敌机后，发生剧情スレイ作为友军出现。达成初期胜利条件之后，我方母舰出现，スレイ撤退。当任一母舰进入地图上部9格的区域内时，敌增援出现。再次达成胜利条件或敌全灭后本关结束。

第30话 武神装攻ダイゼンガー

熟练度：4回合内使レーツェル到达目的地。

在得知前线阵地失守后，ヴィガジ十分恼火，他决定亲赴战场与来敌开战。

在シロガネ上，ウォーダン被派去削弱我方母舰的战力，但他却一心想与ゼンガー来一场对决……这时レーツェル与ゼンガー已来到テスラ，为了救出里面的朋友并得到新机体，两人向研究所杀去。

要得到熟练度，レーツェル就需用“加速”达到指定地点。达成作战目的后，ヴィガジ带敌增援出现。此时我方只剩ゼンガー一人，建议其先找一回复地形站着。再过三个回合或将ガルガウ的HP打至70%以下后，ウォーダン作为友军出现，但这时的ゼンガー已经不能行动。过一回合，ゼンガー的新机体入手。二回合后，レーツェル的新机体也出现了，剧情过后，我方母舰到达，ダイゼンガー行动可能，将剩下的杂兵摆平即可过关。



第31话 オペレーション・プランタジネット(前篇)

熟练度：9回合内将敌人全灭。



在获得新的机体和补给物资后，部队继续往ラングレー基地前进。而ゼンガー则拜托研究所中的同伴能将他的叁式机修好。インスペクター方面，メキボス在百般嘲弄了战败的ヴィガジ后，派出アギーハ和ツカログ欲在マンハッタン陨石坑阻击我部队。

由于我方起始位置在水面上，所以建议出击的机体考虑一下地形的适应性。当我方有任一母舰正式登陆或将シルベルヴィント的HP降至90%以下时，会发生ツカログ袭击ハガネ的剧情，此时ハガネ的HP减50%。在两台BOSS机任意一台HP低于30%时，两BOSS都会撤退。全灭其他敌人并是我方全员到达指定地点后本话结束。

第32话 オペレーション・プランタジネット(后篇)

熟练度：5回合内除ガルガウ和グレイターキン以外的敌人全灭。

在ラングレー基地，DC军的バン大佐在与インスペクター的攻防战中陷入苦战，艰难地等待前来合流的ハガネ和ヒリュウ的支援。此时ユウキ和カーラ前来援助。

起初让ユウキ和カーラ移动到回复地形上。过三回合或将グレイターキン和ガルガウ的其中一机HP打至90%以下后，我方母舰到达，在全灭除グレイターキン和ガルガウ的敌军后发生剧情，我方全机的HP减70%，敌大批援军出现。在将敌母舰或任一增援的BOSS机HP降至50%后，再次发生剧情，本话结束。



第33话 会者定离の理

熟练度：4回合内ビルトファルケン以外的敌人全灭。



由于在前一战中遭受シロガネ的攻击而受重伤的ダイテツ舰长牺牲了，テツヤ誓要为舰长报仇。在ハガネ和ヒリュウ撤出ラングレー基地后，另外两股势力都找不到他们的踪影。メキボス决定先回ホワイトスター，而

在アースクレイドル，由于バン大佐的战死，指挥权落到了イーグレット的手中。ゼォラ认为姐姐オウカ的头疼是由于アラド的缘故，于是率军向ハガネ袭来。

在ハガネ，ユウキ和カーラ加入了我军，エクセレン受到アルフィミィ的控制独自离开母舰，エクセレン在说了一大堆古怪的话后就带着エクセレン离开了，但这时ゼォラ却已杀到。在完成了初期作战目的后，敌增援出现，我方机体移动不能。过三回合后，发生剧情，ゼオラ成为同伴，オウカ撤退，我方母舰也已赶到。在将任一ベルゲルミル的HP降至50%以下后，アンサズ和スリサズ就会撤退。

第34话A 热砂を越え

熟练度：6回合以内使クロガネ到达目的地。

クロガネ部队向アースクレイドル进发。为了避免与前方众多敌军的正面交火，代理舰长テツヤ决定，利用クロガネ的潜沙功能从沙漠迂回前进。但是敌军在沙漠中放置了地雷，被发现的クロガネ只能同时与两股势力作战。

此关又是三方势力之间的战斗，要想取得熟练度就要使母舰尽可能的移动到最大移动距离处。在母舰移动到距离预定目的地十三格以内的距离范围时，众多敌方援军出现，并包围住了母舰。我方机体应尽快为母舰打开一条通路，而此时母舰对于敌人的进攻建议多以防御为主。



第35话A メイガスの门

熟练度：我方行动的3回合内自军机击坠敌机11机以上。

得知クロガネ即将攻来，アースクレイドル派出ウォーダン前去应战，而ウォーダン一想起即将与ゼンガー交战，感到兴奋不已。此时的クロガネ部队经过沙漠潜行，终于到达了进入アースクレイドル的大门——メイガスの门。



如果想获得熟练度，建议一开始时不要让母舰冲的太靠前。因为当母舰冲入上半部分的地图12格范围内时便会发生剧情，从而无法获得熟练度。在我方机体击坠11架敌机后，同样发生剧情。ウォーダン会出现在预定到达地点。将スレードゲルミル的HP降至50%以下后再次发生剧情。过三回合后本话自动结束。

第36话A 眠れ，地の底に

熟练度：5回合之内将ライノセラス击坠。

大队人马终于攻入了アースクレイドル内部，我方部队终于要与アースクレイドル势力进行最后的决战。交战中，由于ラトゥーニ的呼唤使オウカ的记忆被唤醒，她记起了自己是被敌人利用了从而弃暗投明。ウォーダン与ゼンガー的打斗也移至了アースクレイドル内部，ウォーダン承认了自己的失败。然而アキラ却不甘心如此，为了阻止アキラ的邪恶行径，オウカ毅然与其同归于尽……



击坠ライノセラス后，敌援军出现。其中，ラビエサージュ每回合都会使用必闪、集中和必中。在完成胜利条件或アシュセイヴァー的HP伤害在20%以上后，发生オウカ暴走的剧情。此时要让ラトゥーニ去说得オウカ，之后会出现4个BOSS机，オウカ暂时加入我方。最后须全灭所有BOSS，所以之前的战斗要留有余力。

第34话B 激震の宇宙

熟练度：8回合内将敌人全灭。

ヒリュウ改驶出大气层向ムーンクレイドル进发，舰长レフィーナ欲派员调查航线前方宙域的情况，此时却发现前方有异常重力反应，为了查明那里是否可以解开アインスト的谜团，舰长命令向该宙域前进。这时众多アインスト的机体出现并挡住了母舰的航路。无奈只能派机体出击为母舰杀出一条血路。

此话中キョウスケ的机体已换装成了アルトアイゼン·リーゼ。当ヒリュウ改进入地图右半部分14格以内的范围内时，敌增援出现，并

将我方母舰围了个严严实实。如想得到熟练度，此时就可用マサキ和リューネ的MAP武器消灭或削弱敌人。在击坠一定量的敌机后，在预定地点附近又有敌方增援出现。



达成胜利条件后，本话结束。

第35话B 纯粋なる存在

熟练度：4回合内用キョウスケ说得エクセレン。

ショーン认为现在所前往的有异常重力反应的区域应该是敌方所设下的陷阱。到达目的地后，见到的只是一个圆石阵，正当大家想松下一口气的时候，在石阵的中央大量アインスト的部队出现，而让大家吃惊的是エクセレン也在其中。为了唤醒并救出エクセレン，キョウスケ挺身而出，其他同伴则为他做掩护。



首先要在敌机群中打开一个缺口，让キョウスケ用“加速”冲进去。完成初期作战目的后，アルフィミィ出现，需注意的是ペルゼイン・リヒカイト具有范围为2至8格的MAP武器，而此时的敌方增援也是无限的(练级倒是很不错)。将ペルゼイン・リヒカイト的HP打至10%以下后，敌全军撤退，本话结束。

第36话B ルナティックドリーム

熟练度：6回合内ガルガウ以外的敌全灭，并使其HP到50%以下发生剧情进入第二部分。

在众人为エクセレン被敌人操纵而感到万分难过之时，他们也即将到达此行的目的地ムーンクレイドル。为了夺回这一月球基地，レフィーナ舰长制定下了周密的作战方案。得知ヒリュウ改已来到ムーンクレイドル的上空，想一雪前耻的ヴィガジ早已做好迎战准备。

战斗分为两段，前半段战斗比较简单，如想获得熟练度多应用精神应该就可办到。在后半段我方只有リン、ラミア、アイビス三人，在部队快到达目的地时メキボス出现在预定地点上，友军被全灭，而スレイ则加入了队伍。在グレイターキン的HP降至80%以下后，发生剧情，我方增援到达，白河愁竟然出现，但只是出来露个脸。メキボス撤退后，全灭敌军即可结束。



第37话 白骑士の心

熟练度：5回合内将ライン・ヴァイスリッター的HP降到80%以下。

部队在月球区域合流后，大家讨论起以前在联邦军中所发生的运输机坠落事件……此时战斗警报响起，キョウスケ出舰一探究竟，来的正是エクセレン，但众人发现她已经不是以前的那个エクセレン了。被识破诡计的エクセレン对两艘母舰使用了强力场，使它们无法动弹也不能出击机体。舰内的同伴认为エクセレン是被操控了，在他们的激励下，キョウスケ决定独自去唤醒エクセレン。



一开始我方母舰都行动不能，キョウスケ则有使用集中，必中，铁壁，加速且气力上升至135。将ライン・ヴァイスリッター的HP打至80%以下后，敌方援军出现，我方机体出击。在将ペルゼイン・リヒカイト的HP降至20%以下后，敌军将会撤退。之后把ライン・ヴァイスリッター的HP减到5%以下エクセレン就会恢复正常。

第38话 魔星へ集う人达

熟练度：将グレイターキン击坠。

敌军内部对于メキボス放弃守卫月球基地的行为都表示震惊。正当メキボス等候处分时，ウェンドロ却让メキボス率部攻击クロガネ和ヒリュウ改，从而将功补过。我方部队正准备向L5宙域进发，正在这时有敌军袭来。原来正是メキボス所率领的敌军。

在击坠敌方部队十五机左右后，敌军第一次增援出现。再击坠敌方部队十机左右后，敌增援再次出现。需注意的是，グレイターキン有一个攻击范围为6格的MAP武器，在其HP伤害超过70%时会发生剧情并且撤退。



在完成敌全灭的胜利条件后，本关结束。

第39话 己の信じるもののために

熟练度：5回合内将ソウルゲイン的HP降到30%以下。

ウェンドロ通过メキボス的失败，重新对クロガネ和ヒリュウ改的实力做了衡量，并做好了迎击它们的准备。另一方面，在ホワイトスター宙域中，シロガネ中了アインスト异常重力带，无奈与众多アインスト军交战。正在两军激战正酣之时，クロガネ和ヒリュウ改也侵入了这个宙域。于是，又是一场三方混战开始。

虽然熟练度条件看似苛刻，但是由于アクセル自身会向我方的キョウスケ攻来，如以强大的火力进行攻击，要想达成并没有想象的那么困难。另外要注意的是，在ソウルゲイン打败之前，エキドナ是不会撤退的。ソウルゲイン的HP在30%以下后，会发生エキドナ为アクセル援护防御而牺牲的剧情，随后アクセル撤退。这时アルフィミィ出现，在击坠シロガネ后出现テツヤ为舰长报仇的剧情，全灭所有敌机后此话结束。



第40话 裁く者、裁かれる者

熟练度：5回合内击坠20台以上的敌机。

大军终于突入到了ホワイトスター的内部，而ウェンドロ也做好了充分的迎战准备并打算在危急之时自己亲自参战。而在某角落中レモン和ヴィンデル正打着自己的小算盘……

此时，我军已进入到了ホワイトスター的第六层，根据メキボス的描述，前方应该就是转移装置的所在处，于是各机体出击与インスペクター展开最后决战。

由于该版面移动受地形限制，建议出战前为机体加装增加移动力的芯片。在击坠十二架敌机后，敌增援出现并堵住了前进的通路，用MAP武器或连续攻击可快速消灭它们。继续前进，アクセル出现，击倒他后アギーハ和ツカログ出现。他们所站的地方是有回复效果的地形，所以要将其占领，还须注意的是光束类的武器对他们来说反而是加HP的。在击坠其中一机后，另一机会使用铁壁、必中、热血或集中。打败他们后ウェンドロ出现，注意他有范围为7格的MAP武器；HP伤害超过40%后，メキボス作为我方友军出现；其HP伤害超过60%后メキボス被打败；将ディカステス击坠后本话结束。



第41话 彼方の扉

熟练度：将ペルゼイン・リヒカイト击坠。

到达了ホワイトスター的中枢，却发现这里已被以前在アースクレイドル所见到的相同物质所侵蚀，而在此也不能与外界通信，这与搭救エクセレン时的情形又如出一辙。此时众多アインスト的机体出现在面前，其中的一台神秘机体使我方念动较强的同伴都产生了强烈的反应。在アルフィミィ说明了アインスト的真正目的后，一场激战就此展开。



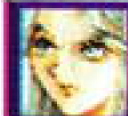
虽然龙虎王在开始就用了四种精神且气力150，但初期敌人相对较少，所以建议派有"激励"的机师出场。最好在击坠ペルゼイン・リヒカイト之前不要一味攻击アインストレジセイ，否则可能会得不到熟练度，注意其HP20%以下后会撤退，所以要在之前做好准备。当アインストレジセイア的HP降至40%以下后，敌援军出现，其中的ツヴァイザーゲイン带有MAP武器。将ツヴァイザーゲイン击坠后本话结束。

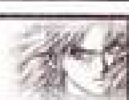
 

第42话 过去与未来

アルフィミィ利用了ギリアム少佐启动了XN系统，使众人来到了异空间内。而她的目的，则为了净化这个世界，并探索新的生命。面对这样的理论，众人就只能开战了。

本关没有地形优势可利用，而主要目的是将アルフィミィ干掉。建议多用必中，因为BOSS在气力120以上时会进行分身。胜利后监视者ノイレジセイア出现(HP450000)，称众人得到了禁断的智慧，因此要消灭人类……BOSS拥有大幅减轻伤害的能力"歪曲フィールド"。合体攻击和直击可使此能力无效，熟练度不达到条件的话本关胜利后就通关了。

最终话 荒ぶる星神

历尽艰辛众人终于回到了原先的世界，庆幸之时却突然感应到了巨大的能量攻击，危急之时アルフィミィ为母舰抵挡了攻击。巨形敌人群出现，ノイレジセイア离开了自己的空间并和白星进行了合体，主角们将面对的是它的最终形态：シュテルンレジセイア。消灭不完全的人类，将一切归元，创造新的宇宙和生命体。大家怎可能屈服于这荒谬的理论！为了维护自己的世界，回到自己的家园，最终的决战开始了。



首先让主攻手围在有激励的机师旁增加气力，然后再组织进攻。敌方的杂兵夹杂着强大的アインストレジセイア，在干掉一定量的敌人后还会出现增援。最终BOSSシュテルンレジセイア了，HP高达550000还有四方向发散型的地图武器，最难搞的还是它会进行主动进攻。建议用4架机动力强的机体困住它，不要主动进攻，目的是消耗BOSS的弹药。将4批增援全部干掉后再集中进攻BOSS，因为BOSS每回合会回复大量的SP和EN，多用热血+合体攻击+再动的组合连续进行攻击。相信此时玩家已经有足够的能力迎来最终的胜利了吧。

隐藏要素一览

游戏的一些模式

ノーマル：二周目时继承一周目时一定的PP和资金。

EXハード：ノーマル模式通关再LOAD档时出现。继承上一周目一定的PP和资金；驾驶员养成需要PP×2；武器改造不能；敌机体全部在上周目基础上再强化3段；难易度固定为难。

スペシャルモード：EXハード模式通关再LOAD档出现。继承上一周目一定的PP和资金；驾驶员养成需要PP×2；全机体可进行10段改造；武器改造可能；所有武器和芯片各奖励1枚；敌机体强度同一周目；驾驶员BGM全开。

DEMO模式：开始画面什么都不按，一分钟后进入DEMO模式，察看战斗演示。

音乐模式：二周目后调出战场菜单，进入システム项，依次输入↓↑←→LR，即可开启隐藏的音乐模式。

2/6 サウンドモード
11：ACE ATTACKER Ver.W
12：我ニ敵ナシ
13：悪を断つ剣
14：剣・魂・一・擲
15：Trombe!
16：流星、夜を切り裂いて
17：Fairy Dang-Sing
18：桜花幻影
19：熱風！疾風！サイバスター
20：フラッパーガール

出击后高气力的SRX

R-1装备提升气力的芯片(ねじりハチマキ×2)；リュウセイ击坠数50以上，那么SRX小队出击后就合体的话SRX的气力将会是125

歪曲フィルード的破坏

歪曲フィルード对于合体攻击是无效的；直击也能破坏歪曲フィルード的效果；直击后用EN吸收武器抽干BOSS的EN，歪曲フィルド也无效了。

游戏的BUG

对于某些关卡，如果失败了然后直接重新打时会发现原来有的熟练度条件没有了，就算满足原来的条件也不会获得熟练度了，如果重新LOAD整备时的记录，再进入战场，熟练度又回复了。

グラビトン・ランチャー入手方法

第6话“守るべきもの”由ヴィレッタ搭乘ヒュッケバインMk-II・M将杂兵全部击坠；

第15话“星から来るもの”ヴィレッタ再次出击时グラビトン・ランチャ一将会自动被装备在机体上。

第二把シシオウブレード入手方法

第14话终了前ブリットLV18以上，击坠数45以上；

第17话开始クスハ对话的剧情后获得。

第二把G・インパクトステーク和ネオ・チャクラムシューター入手方法

第30话ダイゼンガ一登场后，不能用ダイゼンガ一击坠任何敌人，换乘ダイゼンガ一前グルンガスト三式可以击坠敌人；ゼンガ一击坠数达到40以上；

第34话开始前入手。

第二枚勇者之印、钢之魂入手方法

两艘战舰LV合33以上，第33话终了入手。

一击必杀的心得入手方法

第三十话达成熟练度后入手。

ビルトビルガー・L入手方法

第19话アラド和ゼオラ接触战斗前、アラド将初期配置的敌机击坠4台以上；

第23话结束时アラドLV25以上且击坠数在50以上；

第27话4回合内击坠敌机5台以上，会引发剧情然后清理战场；如果ビルトビルガー・L的HP少于40%，则第5回合触发剧情就不能得到此机体；

以上条件满足、第27话“红の幻想”マイ将驾驶ビルトビルガー・L出击。

ヒュッケバインMk-III・R入手方法

リン、リョウト、クスハ、ブリット、レオナ五人的击坠数皆超过55，LV33以上；

トロンベ正式加入前击坠30机；

トロンベ的击坠数78以上LV33以上。

分支路线依次选择为エチオピアへ行く→伊豆基地へ向かう。

ゲシュペンストMk-II・S入手方法

第33话“会者定离の理”终了时カイLV33以上、击坠数55以上；之后选择宇宙路线进入第34话“激震の宇宙へ”入手；若选择アースクレイドル路线我方队伍合流后入手。

ガンレイピア，レーザーブレード(P)入手方法

アシュセイヴァー入手后可自动获得；或者スペシャルモード限定出现。

アシュセイヴァー/ヴァイサーガ入手方法

将地上路线第10话、或月面路线第十三话出场的エキドナ击坠或让其撤退后，ラミア移动到エキドナ被击坠的那格上。

第19话 现れた“影”中、ラミア与アクセル交战。

战斗一回，ヴァイサーガ入手（2周目以内）顺道入手アンジュルグ(加强版）。

战斗二回，アシュセイバ一入手。

战斗三回，以上两机体获得条件都不能满足；

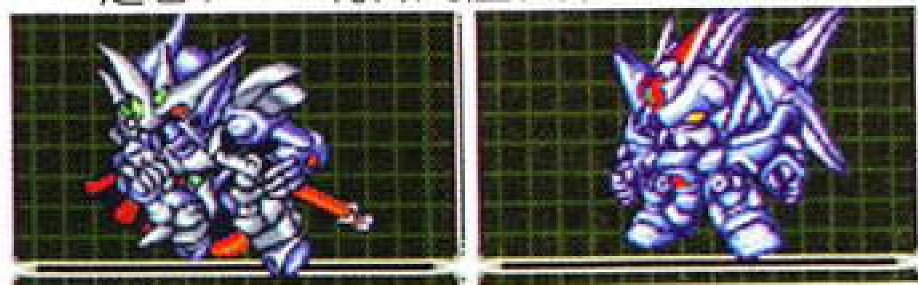
第24话 招かれざる异帮人(前编)结束时ラミア的击坠数达55以上；

以上条件满足时，第28话 乐园からの追放者 开始时发生如下剧情：

战斗一回，レモン说“ふぅ……格纳库にアシュセイヴァーの3号机が”

战斗二回，レモン说“ふぅ……后部格纳库にヴァイサーガがあるから”

之后ラミア将开对应机体出击。



ステルス・ブーメラン入手方法

第28话难度为易时由ゲシュペンスト装备；或第32话难度为难时由ランドグリーズ装备。

合体攻击一览

1.ランページ・ゴースト

アルトアイゼン(リボルビング・ステーク)
ヴァイスリッター(オクスタン・ランチャーW)

2.ランページ・ゴースト

アルトアイゼン(リボルビング・バンカー)
ライン・ヴァイスリッター(ハウリグ・ランチャーX)

3.フォーメーションR

R-1(T-LINKナックル)
R-2パワード(ハイゾルランチャー)
R-3パワード(ストライクシールド)

4.天上天下一击必杀炮

SRX(天上天下念动爆碎剑)
R-GUNパワード(ハイ・ツインランチャー)
(マイ驾驶R-GUN P时的天上天下一击必杀炮攻击力超过11000，为本游戏最高)

5.ツインバードストライク

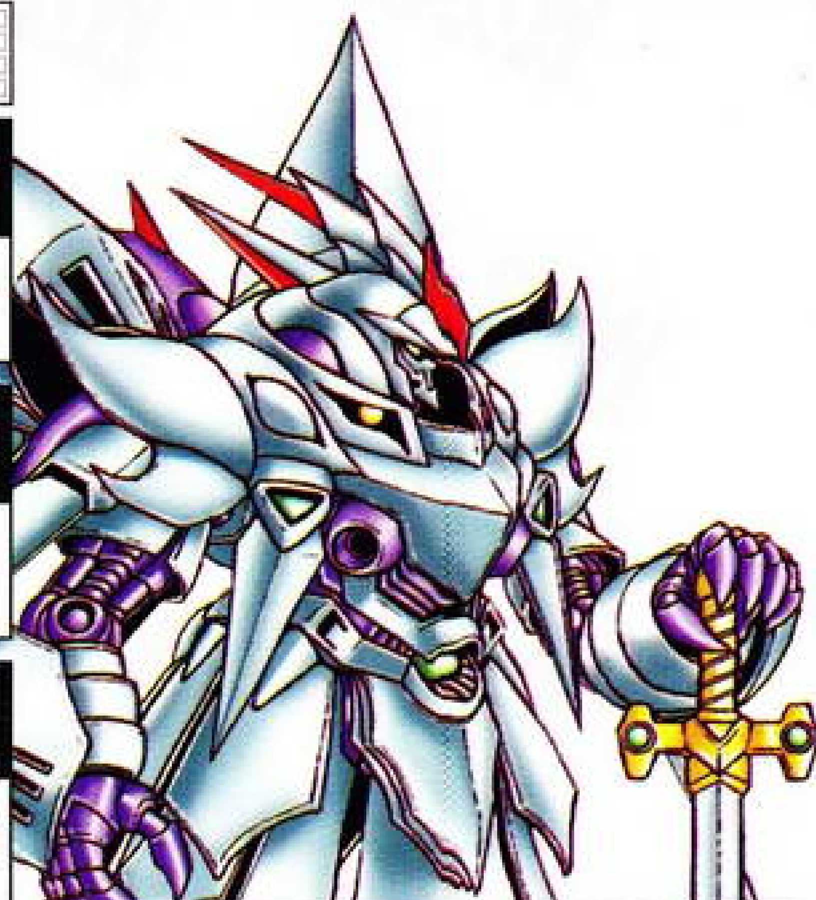
ビルトビルガー(スタッグビートルクラッVャー)
ビルトファルケン(オクスタン・ライフルW)

6.ロイヤルハートブレイカー

フェアリオンS(ソニックドライバー)
フェアリオンG(ソニックドライバー)

7.龙卷斩舰刀

ダイゼンガー(斩舰刀・云耀之太刀)
アウセンザイター(シユツルム・アングリフ)





击坠50达成奖励技能

キョウスケ	カウンター、格斗攻击+10%
エクセレン	援护攻击・援护防御+10%补正
ブリット	命中+10%、必杀补正+10%
クスハ	援护防御+10%补正、获得EXP+10%
レフィーナ	指挥效果+5%
カチーナ	命中+10%、被伤害－10%
ラッセル	援护防御时被伤害－20%
タスク	幸运+10%、幸运消耗SP15点
レオナ	命中、回避+10%
ラミア	射击攻击+5%、最终命中率+10%
リュウセイ	对敌念动系武器伤害+10%
ライ	最终命中率+10%、最终回避率+10%
アヤ	命中+10%、SP+20
ヴィレッタ	必杀补正+20%、SP+10
マイ	最终回避率+10%、SP+20
イルム	精神"爱"消耗SP45点
マサキ	对敌伤害+10%、最终命中率+10%
リューネ	对敌伤害+10%
テツヤ	被间接攻击伤害－10%
ラトゥーニ	获得EXP+20%
カイ	指挥效果+5%、SP补正+10%
シャイン	获得资金+20%
リオ	获得EXP+10%、获得资金+10%
リョウト	对敌伤害+5%、被敌伤害－5%
ラーダ	回避+10%、SP+20
ギリアム	最终回避率+15%
レーツェル	射击攻击+10%
ゼンガー	格斗攻击+10%
リン	命中、回避+10%、必杀补正+10%
アイビス	移动力+1
アラド	格斗伤害+5%、获得资金+10%
ゼオラ	射击攻击+5%、获得EXP+10%
ユウキ	回避+10%、必杀补正+10%
カーラ	获得资金+10%、命中+10%
アルフィミィ	援护攻击・援护防御+10%补正

机师能力一览

技能名称	作用
攻击系	
连续攻击	和敌机邻接状态下可使用C技可进行连续攻击。
カウンター	受攻击时一定几率发动先制攻击，最高Lv9。
インファイト	根据技能等级使格斗武器的攻击力和移动力上升。
ガンファイト	根据技能等级使射击武器攻击力和射程上升。
アタッカー	气力130以上时攻击力为1.2倍。
リベンジ	反击时的攻击力为1.2倍。
防御系	
指挥官	周围的我方机体命中率、回避率上升
ガード	气力130以上时防御力上升。
见切	气力130以上时命中率、回避率上升。
辅助系	
援护攻击	能使用援护攻击，次数随等级上升。
连携攻击	援护攻击时为100%原伤害值。
援护防御	能使用援护防御，伤害随等级下降。
SPアシプ	提升精神上限值。
SP回复	每回合回复SP10点。
集中力	精神消费为原来的80%。
气力系	
斗争心	出击时气力+5。
战意高扬	出击的第2回合开始，每回合气力+2。
气力+(回避)	回避敌方攻击时气力+1。
气力+(命中)	命中敌方机体时气力+1。
气力+(ダメージ)	受到敌方伤害时气力+2。
特殊系	
底力	随着HP的减少，命中、回避、必杀率有相应的提升。
ヒット&アウェイ	能够在攻击后进行移动。
Bセーブ	武器弹药数变为1.5倍。
Eセーブ	武器EN消费变为70%。
修理技能	受到修理时，HP回复量为通常的1.5倍。
补给技能	乘坐补给机时，能够移动后再进行补给。

精神指令一览

精神名	效果
热血	一次内伤害变为两倍
てかげん	让本应被打死的敌人HP剩余10，不过对手技量比你高时无效
狙击	除地图武器和射程1的武器外让武器的射程加2
ひらめき	必闪，完全回避敌人攻击1次
努力	下一场战斗得到的经验值为两倍
应援	让指定的我方机体产生"努力"的效果
幸福	下一场战斗得到的金钱为两倍
祝福	让指定的我方机体产生"幸运"的效果
集中	1回合内命中率和回避率上升30%
必中	1回合内命中率100%
感应	让指定的我方机体产生"必中"的效果
铁壁	1回合内让敌人给予的伤害减为1/4
加速	1回合内移动力+3
觉醒	增加一次行动机会
根性	HP回复30%
ド根性	HP回复100%
气合	气力加10
气迫	气力加30
信赖	指定我方机体HP恢复2000
友情	指定我方机体HP全恢复
补给	指定我方机体EN和弹药全恢复
再动	让我方一结束行动的机体能再次行动
侦察	调查任一敌方机体的能力
激励	邻近一格的所有我方机体气力加10
期待	让我方任一机体回复50点精神
突击	1回合内除地图武器外的所有武器都可以移动后使用
直击	下次攻击时对手的特殊防御能力和援护防御无效
爱	同时出现加速、必中、必闪、热血、气合、努力、幸运的效果
信念	1回合内敌人的特殊攻击效果无效
祈り	解除指定我方机体所受的特殊效果





三国志英杰传

攻略透解 Guide Through

文 HolyGroup 小狮 编 雷伊

三國志英傑伝

PRESS START BUTTON

三国志英杰传 GBA
三国志英杰传
◆Koei◆S・RPG◆2005年1月27日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆4800日元
◆无对应周边

系统要点

1.步兵、骑兵、弓兵、贼兵这4个兵种系达到LV15便可使用各自的特定道具升级成高级兵种，而达到LV30可再次用特定道具升级成究级兵种，具体为：短兵→长兵→战车、轻骑兵→重骑兵→亲卫队、弓兵→连弩兵→发石车、山贼→凶贼→义贼，不过每次升级后人物等级会降5级。另外的妖术使、武道家、猛兽使、异民族、输送队、军乐队这6种职业是不能升级的。不同兵种之间可以使用各种转职道具来任意转换，但刘备不能转职。

2.战斗中的单挑是用我方特定人物与敌方特定人物邻接便自动进行，多数情况下对方会被击败且我方人物无视经验值直接LV UP，不过也有例外。同理，说得也是邻接后自动进行。

3.每场战斗都有回合数限制，到0便会GAME OVER，刘备被击败也GAME OVER。无论GAME OVER还是战场上选择“撤退”，本场战斗目前获得的经验和提升的人物能力都会保留，所以可以通过反复撤退来练级。

4.标题画面的“武将列传”里可以阅读游戏中每个人物的简介，人物是根据游戏进程而逐渐添加进去的；“フリーモード”为挑战模式，需要读取正常游戏存档，且根据此存档的游戏进程决定关卡数量，每关都有回合数限制且敌人等级固定为刘备的等级-10，成功完成每关后分别会有奖励金钱保留到此存档的游戏进程里，且人物的等级、能力和一切物品消耗等等也均会保留。

5.在刚开始的PRESS START BUTTON画面输入“上上下下左右左右”，听到特殊音效后开始新游戏，刘备、关羽、张飞初始等级为50级，且初始金钱为50000！不过本作并没有2周目。

6.非战斗时的过场剧情中随时都可以查看“情报”里的“ヒント”得知下一步该去哪里，所以本文便不再给出平时的剧情流程。

序章



汜水关之战

胜利条件：击败华雄
单挑：关羽VS华雄
宝物：木之光、豆
要点：战前与陶谦、公孙瓒对话可令他们以友军身份出战。

虎牢关之战

胜利条件：击败吕布
单挑：张飞VS吕布
宝物：火之幻、豆

第一章

第一幕 北之战乱

剧情中加入人物：简雍
路线分歧：去信都(分支一)；去广川(分支二)

分支一

信都之战

胜利条件：击败淳于琼；刘备到达城门
单挑：张飞VS淳于琼
宝物：酒、200金
要点：不宜与敌人正面冲突，最好躲在桥的另一侧让敌人一个个过来受死。
战后加入人物：藩宫

分支二

广川之战

胜利条件：击败逢纪
单挑：关羽VS逢纪
宝物：团牌、半月枪
战后加入人物：韩英、郭适

路线分歧：去巨鹿（分支一）；去清河（分支二）

分支一

巨鹿之战

胜利条件：击败张郃；刘备到达左方的城寨
单挑：张飞VS颜良
宝物：麦
要点：第3回合后方有敌增援出现，右侧友军关纯、耿武出现。
战后加入人物：关纯、耿武



分支二

清河之战

胜利条件：击败鞠义
单挑：关羽VS鞠义
宝物：土之壁、200金
要点：第7回合上方有敌增援出现。

界桥之战

胜利条件：击败袁绍；刘备占领敌方的兵粮库
单挑：张飞VS文丑
宝物：水刃之书、长枪术奥义、麦、连弩术极义
要点：本关敌人数量较多，战斗初期要尽量保住友军，否则之后面对敌人的倾巢出动时会缺少战力。

第二幕 北海·徐州的援军

剧情中加入人物：赵云

北海之战

胜利条件：击败管亥
单挑：赵云VS管亥
宝物：伤药、钩
要点：我方进入下方森林后北海的友军会出来帮忙。

徐州之战

胜利条件：敌方全灭；刘备到达徐州城
单挑：关羽VS于禁
要点：上方会出现敌增援，第5回合太史慈作为友军出现。

剧情分歧：同意张飞的主张（得到雌雄一对之剑，直接进入第三幕）；同意关羽的主张（进入小沛之战）

小沛之战（若同意张飞则无此战）

胜利条件：击败曹操
单挑：张飞VS夏侯渊
要点：击败曹操？没搞错吧……还好，第10回合曹操便会全军撤退 – –b

第三幕 饿狼吕布的来访

剧情中加入人物：孙乾
赵云暂时离开

彭城之战

胜利条件：敌方全灭
说得：刘备→赵何
宝物：剑术指南书
战斗后加入人物：赵何（必须说得）

夏丘之战

胜利条件：敌方全灭
说得：刘备→董梁
宝物：风无之书
战斗后加入人物：董梁（必须说得）

泰山之战

胜利条件：敌方全灭
说得：刘备→李明
宝物：爆弹、落穴之书
战斗后加入人物：李明（必须说得）
剧情中加入人物：糜竺、糜芳

淮南之战

胜利条件：敌方全灭；刘备到达左上方的城寨
单挑：关羽VS张辽
宝物：弩弓
要点：第6回合后方出现敌增援。

第四幕 吕布讨伐战

路线分歧：与荀彧对话（分支一）；与郭嘉对话（分支二）

分支一

夏丘之战

胜利条件：击败张辽
单挑：关羽VS张辽
宝物：长戟
要点：注意后方会出现敌增援，之后张辽部队会主动出战。

分支二

彭城之战

胜利条件： 击败高顺
单挑： 张飞VS高顺
宝物： 弓术指南书
要点： 友军基本上撑不住，所以干脆别管他们的死活，慢慢来……



下邳之战

胜利条件： 下邳城吊桥降落→击败吕布
单挑： 关羽VS张辽
说得： 刘备→宋宪、刘备→魏续、刘备→侯成
宝物： 赤兔马、方天画戟
要点： 先让刘备分别与宋宪、魏续、侯成碰头，再移动城门前，就可以和曹操的援军一起去端吕布的老巢。

第五幕 徐州攻防战

广陵之战

胜利条件： 击败袁术
单挑： 张飞VS纪灵
宝物： 斗子弩、七星剑、三尖刀(单挑纪灵)
剧情中关羽、张飞暂时离开

徐州之战

胜利条件： 击败车胄；刘备进入徐州城→刘备到达左下方的城寨
要点： 本战开始前关羽和张飞便会离开，所以一定要把他们身上的东西扒下来给其他人。

第二章

第一幕 官渡之战

兖州之战

胜利条件： 击败郭图；刘备到达左下方的城寨
单挑： 赵云VS张郃
宝物： 山贼之誓、伤药
要点： 第5回合下方有敌增援出现，敌人很强，不可恋战，不过可以给赵云多练练。
战后赵云重新加入

古城之战

胜利条件： 我方任意人物与神秘人物邻接
宝物： 异文化之印、汉方药、小白龙之书
要点： 敌人很强，不可被围，最好占据下方的村落再迎战。
战后张飞重新加入

颍川之战

胜利条件： 击败蔡阳
单挑： 关羽VS蔡阳
宝物： 孟德新书
要点： 最好等待第8回合关羽、关平、周仓赶到，之后再合力进攻。
战后加入人物： 关平、周仓

关羽重新加入

路线分歧： 去襄阳(得到2000金，直接进入第二幕)；去汝南(进入汝南之战)



汝南之战(若去襄阳则无此战)

胜利条件： 击败曹仁；刘备到达西南方的营寨
单挑： 赵云VS许褚
宝物： 战车术奥义
要点： 本战敌人很多，最好在东边的岛上以守代攻。第3回合孙乾赶来，同时胜利条件变更。
战后加入人物： 刘辟

第二幕 新野隐伏

剧情中加入人物：伊籍、刘封

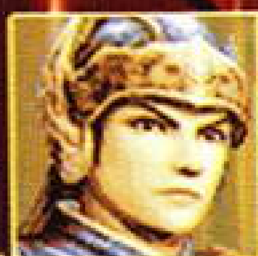
江夏之战

胜利条件： 击败张武
单挑： 张飞VS陈孙、赵云VS张武
宝物： 大地割之书、500金、军乐谱、的卢(单挑陈孙)
要点： 本战敌方首次出现实力很强的异民族兵种，要小心对付。
战斗后加入人物： 徐庶

南阳之战

胜利条件： 击败曹仁
单挑： 赵云VS吕旷、张飞VS吕翔
要点： 曹仁摆出八门金锁阵，不可胡乱进攻，应当遵循徐庶的建议，不从正面进入，而是从上面或下面绕过去进攻阵型的后方，敌军便会大乱。

剧情中徐庶暂时离开



第三幕 卧龙孔明出庐

剧情中加入人物：孔明

第四幕 曹操南征

博望坡之战

胜利条件： 击败夏侯惇

单挑： 关羽VS李典

要点： 先让赵云引诱敌军入套，我方其他部队不要乱动，当敌人被引至地图中央时会出现大火，同时我方伏兵出现，敌方不战自溃。

剧情分歧：撤退到江夏(直接进入长坂坡之战 Ⅰ)；进攻襄阳(进入襄阳之战)

襄阳之战(若选去江夏则无此战)

胜利条件： 击败蔡瑁

单挑： 赵云VS张允

宝物： 筒袖铠、倚天之剑、救命药

要点： 到第15回合我方便会全军撤退结束战斗，所以要尽量多杀敌。

长坂坡之战 Ⅰ

胜利条件： 击败曹操；民众到达右下方的村落

要点： 此战难度很高，必须保护手无寸铁的民众们安全到达目的地，为了不让敌方追杀民众，我方必须上前吸引敌人的攻击。但是此战里不能损伤太重，因为下一战我方会以现在的状态出战。虽然胜利条件有击败曹操，但是建议不要去尝试，可能性很低不说，即使成功干掉了曹操，也必定会元气大伤，下一战非常危险。

长坂坡之战 Ⅱ

胜利条件： 击败曹操；民众到达左上方的桥

单挑： 赵云VS夏侯恩

宝物： 青釭之剑(单挑夏侯恩)

要点： 此战我方出场人物完全接续上一战结束时的状态，所以在上一战里要好好保留实力。可以堵住2座桥以将敌军一个个解决，而不可贸然冲上前死斗。若此战GAME OVER的话就得重打长坂坡之战……

第三章

第一幕 荆州南部平定战

江陵之战

胜利条件： 击败陈矫；击败周瑜

单挑： 赵云VS甘宁

宝物： 操术指南书

要点： 第8回合敌方周瑜率大军赶到，同时胜利条件变更，应当堵住城门口以守代攻。而到第16回合敌方会全军撤退。

剧情中加入人物：马良、马谡

剧情分歧：从武陵、零陵、桂阳中任选1处进攻

分支一

武陵之战

胜利条件： 击败金璇；敌军投降

单挑： 周仓VS金璇

说得： 刘备→巩志

宝物： 发石术极义、500金

要点： 若刘备说得巩志则会发生情节，金璇被巩志做掉，战斗立即结束。

战斗后加入人物： 巩志(必须说得)

分支二

零陵之战

胜利条件： 击败刘度；敌军投降

单挑： 关平VS邢道荣

说得： 刘备→刘度(敌军投降)

宝物： 水之力

要点： 我方到达中间村落时右方会出现敌增援。



分支三

桂阳之战

胜利条件： 击败赵范；敌军投降

单挑： 刘封VS鲍龙

说得： 刘备→赵范(敌军投降)

宝物： 妖术之药

要点： 我方到达上方村落时右方会出现敌增援。

长沙之战

胜利条件：击败韩玄；敌军投降
单挑：关羽VS黄忠
说得：刘备→魏延
宝物：英杰之剑
要点：当我方任一部队过桥后小岛会被淹没，我方全体被重创，同时岛上的敌方部队全部消失。无论单挑黄忠还是说得魏延，韩玄都会被杀，战斗自动结束。
战斗后加入人物：黄忠、魏延

第二幕 荆州所有权纷争

公安之战

胜利条件：击败周瑜；占领4个城寨
单挑：关羽VS吕蒙
宝物：大水刃之书、山贼之誓
要点：如果遵循孔明的建议，让移动力高的部队绕道占领4个城寨的话战斗很快就能结束；如果我方部队接近敌方的话敌增援会立即出现，同时敌人全体发起进攻，若没有被敌人发现则等到第15回合敌增援才会出现并发起进攻。

战斗后加入人物：蒋琬、费祎、庞统

第三幕 益州攻略战

剧情中加入人物：法正

雒城之战 Ⅰ

胜利条件：击败刘瑛
要点：本战庞统会遭埋伏而被敌人团团围住，事先要给庞统好好整备一番，这样他才有可能撑住这条命并突出重围向刘备靠拢，否则一旦被击败就会永远死亡！只要庞统坚持8个回合不死，战斗就会自动结束。（当然如果庞统死了立即就结束战斗了……）



剧情中加入人物：严颜

雒城之战 Ⅱ

胜利条件：击败刘瑛
单挑：张飞VS张任
说得：刘备→雷铜、刘备→吴懿、刘备→费观、刘备→吴兰、刘备→李严
要点：孔明和赵云会在第2回合赶到，我方靠近城边时会出现敌增援。
战斗后加入人物：雷铜、吴懿、费观、吴兰、李严（均必须说得）

葭萌关之战

胜利条件：击败张鲁
单挑：张飞VS马超
宝物：援军报告
要点：清掉一部分敌人后马超会率军于后方出现，而张飞与其单挑后马超会携众全部撤退。
战斗后加入人物：马超、马岱



剧情分歧：同意马超的主张（得到爪黄飞电，直接进入四幕）；同意孔明的主张（进入成都之战）

成都之战（若同意马超则无此战）

胜利条件：击败刘璋
说得：刘备→吴班、刘备→陈式、刘备→霍峻、刘备→沙摩柯、刘备→孟达、刘备→黄权、刘备→刘璋（战斗结束）
宝物：骏马、金之毒
战斗后加入人物：吴班、陈式、霍峻、沙摩柯、孟达、黄权（均必须说得）

第四幕 汉中攻防战

瓦口关之战 Ⅰ

胜利条件：击败张郃
单挑：雷铜VS张郃（反被击败）
要点：本战要注意保存实力，因为下一战将是连续作战。

瓦口关之战 Ⅱ

胜利条件：击败张郃
单挑：雷铜VS张郃（反被击败）
宝物：赦命书、大地割之书

剧情分歧：进攻定军山（直接进入定军山之战，但定军山之战、天荡山之战都要打）；先救援葭萌关（进入葭萌关之战，之后的定军山之战、天荡山之战可任选其一）



葭萌关之战（若进攻定军山则无此战）

胜利条件： 击败夏侯德
单挑： 严颜VS夏侯德
宝物： 钩镰枪、风气之书、老酒、汉方药
要点： 最好把敌人引出栅栏再消灭，否则会很吃亏。我方前进时两旁的树林里陆续会出现3批敌增援。

路线分歧（若之前未打葭萌关之战则无此选项，两战都要打）：去定军山（分支一）；去天荡山（分支二）

分支一

定军山之战

胜利条件： 击败夏侯渊
单挑： 黄忠VS夏侯渊
说得： 刘备→王平
宝物： 800金、青囊书、无敌神牌
要点： 第8回合徐晃率领敌增援出现，同时夏侯渊全军会发起进攻。
战斗后加入人物： 王平（必须说得）

分支二

天荡山之战

胜利条件： 击败徐晃
单挑： 黄忠VS夏侯渊（之前未打葭萌关之战的话，若上一战已单挑过则此战无）
说得： 刘备→王平（之前未打葭萌关之战的话，若上一战已说得过则此战无）
宝物： 救命药
要点： 第8回合夏侯渊率领敌增援出现。（之前未打葭萌关之战的话，此战便不会有敌增援，因为上一战就解决掉了……）

汉水之战

胜利条件： 击败曹洪
单挑： 吴兰VS曹彰（反被击败）
宝物： 1000金、米
要点： 第10回合敌营地内会出现援军。

阳平关之战

胜利条件： 击败曹操
单挑： 马超VS庞德（均未被击败）
宝物： 马术指南书

第五幕 蜀汉建国

麦之战

胜利条件： 全灭敌人；关羽到达左方的城寨
宝物： 汉方药、米
要点： 本战如果关羽被击败便会永远死亡！第2回合曹操大军会从后方赶来（明显不符合历史啊……不过我们正要干更加违背历史的事情……），如果关羽实力很强且身上装备很好的话（这些都要在很早以前就办妥），便可以突破重围捡回一条小命。救下关羽也就同时救了其他5人的性命。

若关羽未死则关羽、关平、周仓暂时离开。





剧情分歧：同意与吴国结盟（得到孙子兵法书，直接进入最终章）；为关羽报仇（进入西陵之战）
若关羽已死则张飞也会被杀

西陵之战（若同意与吴国结盟则无此战）

胜利条件： 击败孙桓
单挑： 关兴VS李异、张苞VS谢旌
战斗后加入人物： 关兴、张苞、刘禅

剧情分歧：同意与吴国结盟（得到吴子之兵法，直接进入最终章）；不同意（进入夷陵之战）

夷陵之战（若同意与吴国结盟则无此战）

胜利条件： 击败陆逊
单挑： 沙摩柯VS周泰（反被击败）
要点： 被大火烧得屁滚尿流抱头鼠窜的刘备部队兵力均只剩1/4，需要尽快补给。

最终章

第一幕 荆州夺还

（若之前未打西陵之战）剧情中加入人物：关兴、张苞、刘禅

剧情分歧1：向关中派出别动队（庞统、赵云、魏延、马超、简雍、糜竺、糜芳、伊籍、刘封、法正暂时离开，以后会多打陈仓之战、长安之战）；不派别动队

剧情分歧2：邀请东吴派兵进攻合肥（以后不用打宛之战 Ⅰ）；不邀请（得到2000金，以后宛之战Ⅰ、Ⅱ都要打）

襄阳之战

胜利条件：击败曹仁
单挑：神秘人物VS曹仁（之前关羽没死）
宝物：青龙戟、木之光、救命药
要点：当我方攻入城内时城外会出现敌增援，同时一位神秘人物出现并帮助我方（前提是之前关羽没死……），不过战斗结束后又离去了……



路线分歧：去新野（分支一）；去南郡（分支二）

分支一

新野之战

胜利条件：击败于禁；占领敌兵粮库
单挑：张飞VS于禁
宝物：仙术之药
要点：敌人会一味防守而不主动进攻。第8回合敌增援出现。

分支二

南郡之战

胜利条件：击败徐晃；占领上下2个城寨
单挑：张苞VS夏侯尚
宝物：水之力
要点：如果遵循孔明的建议，占领2个城寨后战斗立即结束；如果硬拼的话，第10回合徐晃打开水闸，我方全体兵力损伤至1/4，且敌增援出现。

剧情中加入人物：徐盛、丁奉、凌统（之前必须未打夷陵之战）、甘宁（之前必须未打西陵之战、夷陵之战）

宛之战 Ⅰ（若之前邀请东吴派兵则无此战）

胜利条件：击败张辽
单挑：张飞VS张辽
宝物：白银之甲、爆弹
要点：本战要注意保存实力。第8回合右方会出现敌增援。

宛之战 Ⅱ

胜利条件：击败夏侯惇
单挑：张飞vs徐晃、关羽vs夏侯惇（若之前关羽没死）
宝物：遁甲天书、异文化之印、妖术之药
要点：当我方靠近夏侯 时关羽出现，灭了夏侯惇战斗结束（前提是关羽没有死），若之前关羽没有死则关羽、关平、周仓重新加入。
战斗后加入人物：王甫、廖化、赵累

第二幕 中原的死斗

剧情中庞统、赵云、魏延、马超、简雍、糜竺、糜芳、伊籍、刘封、法正重新加入

陈仓之战（若之前未派出别动队则无此战）

胜利条件：击败郝昭
单挑：魏延VS郝昭
说得：马超→程德、马超→高仓、马超→张获、任意人物→姜维
宝物：三略、六韬、大业火之书
要点：本战我方的出战人员就是别动队的那些人，相信有一半都是大家从来不培养的吧？（笑）本战一定要保存实力，不可元气大伤，因为接下来会有一场恶战且此战结束时的人物状态会带到下一战。
战斗后加入人物：程德、高仓、张获、姜维（均必须说得）



长安之战（若之前未派出别动队则无此战）

胜利条件：击败曹真
单挑：赵云VS张郃
说得：任意人物→徐庶
宝物：救命药
要点：如果上一战消耗过大的话，本战可能会陷入绝境……
战斗后加入人物：徐庶（必须说得）

许昌之战 Ⅰ

胜利条件：刘备到达城最深处的城门
单挑：关兴VS许褚
要点：要小心杨修的即死术……本战结束后会连着进入下一战，要保存实力。

许昌之战 II

胜利条件：击败司马懿
说得：关羽→张辽
宝物：玉玺
要点：本战刚开始黄忠和严颜就死亡了……
战斗后加入人物：张辽(必须说得)



终幕 蜀魏最终决战

邺之战 I

胜利条件：击败曹丕
单挑：张苞VS曹彰、关兴VS曹植
宝物：霸者之剑、救命药
要点：终于到了最终决战了，最后的这三战都是连续作战，所以前两战里要尽量保存实力，而战前一定要做好最后的整备。

邺之战 II

胜利条件：击败司马懿
宝物：汉方药、仙术之药、米、水之力
要点：刚开战就出现大火，敌我双方均损伤一半兵力，并且我方人员会被大火隔开分成3路人马。

邺之战 III

胜利条件：击败曹操
单挑：赵云VS李典、张飞VS许褚、马超VS乐进
要点：城内的火势会随着回合数的增加而逐渐扩大。曹操就在最深处等着你，想必也不用我多说什么了，上吧，胜利女神就离你一步之遥了。



▲曹操的野心终于被覆灭，汉献帝重新归位，汉室再兴，刘备也达成了他毕生的夙愿。

三國志 孔明伝
PRESS START BUTTON

攻略透解 Guide Through

文 HolyGroup 小狮 编 雷伊

三国志孔明传 GBA
三国志孔明传
◆Koei◆S・RPG◆2005年1月27日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边

系统要点

1.每个兵种达到LV15便可使用"升级之印绶"升级成高级兵种，而部分兵种达到LV30可再次升级成究级兵种。军乐队、军师将军、南蛮骑兵不可升级。

2.战斗中的单挑是用我方特定人物与敌方特定人物邻接便自动进行，多数情况下对方会被击败且我方人物无视经验值直接LV UP，不过也有例外。同理，说得也是邻接后自动进行。

3.每场战斗都有回合数限制，到0便会GAME OVER，孔明被击败也GAME OVER。无论GAME OVER还是战场上选择"撤退"，本场战斗目前获得的经验和提升的人物能力都会保留，所以像机战系列那样通过反复撤退来练级是个不错的办法。这里提2个秘技：一，由于单挑获胜后固定升1级，所以通过反复单挑撤退，就可令某人物等级无限上升；二，游戏中能得到一些永久提升某项能力值上限的消费品，而在战场上使用了这些物品后再撤退的话，人物已经提升的能力值会保留，但是物品还会复原，这样就可以无限提升人物能力值……但是，撤退会影响孔明的寿命，如果撤退次数过多的话(具体次数不明，估计在30次左右)，第4章后期就会强制进入星落五丈原的不完美结局！所以用撤退来练级和加能力值需等到五丈原之战以后再肆无忌惮地进行，除非你这一遍游戏就是为了看孔明病死……

4.游戏刚开始可以选择是否观看序幕，如果选第2项观看的话，中途会有一次选项：一，答应徐庶的要求(正常模式)；二，大骂徐庶(假想模式，强烈推荐)。若不看序幕则默认为正常模式。

5.标题画面的"武将列传"里可以阅读游戏中每个人物的简介，人物是根据游戏进程而逐渐添加进去的；"フリーモード"为挑战模式，需要读取正常游戏存

档，且根据此存档的游戏进程决定关卡数量，每关都有回合数限制且敌人等级固定为孔明的等级-10，成功完成每关后分别会有奖励物品或金钱保留到此存档的游戏进程里，且人物的等级、能力和一切物品消耗等等也均会保留，包括撤退对孔明寿命的影响也保留。

6.在刚开始的PRESS START BUTTON画面输入“上左右下下右左”，听到特殊音效后开始新游戏，孔明和赵云初始等级为50级，孔明持有孙子兵法书，赵云拥有倚天之剑和赤兔马！但是使用秘技后强制略过序幕，即无法进入假想模式。另外在通关后读取通关存档并选择“再プレイ”时也会强制提示输入以上密码，也即是2周目强制为带秘技效果的正常模式，并且上一遍游戏仓库里的物品全部保留。

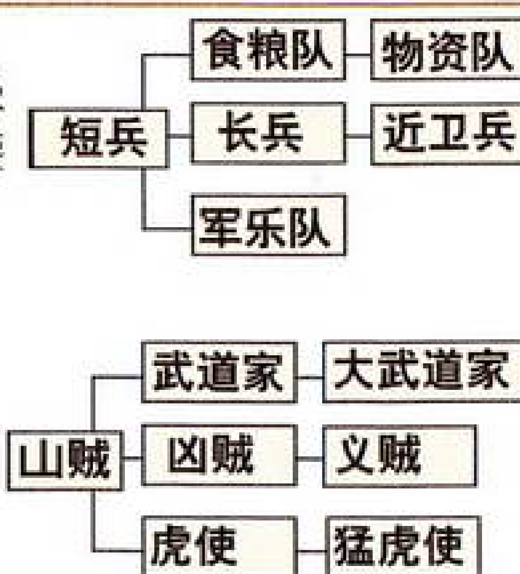
7.非战斗时的过场剧情中随时都可以查看“情报”里的“ヒント”得知下一步该去哪里，所以本文便不再给出平时的剧情流程。

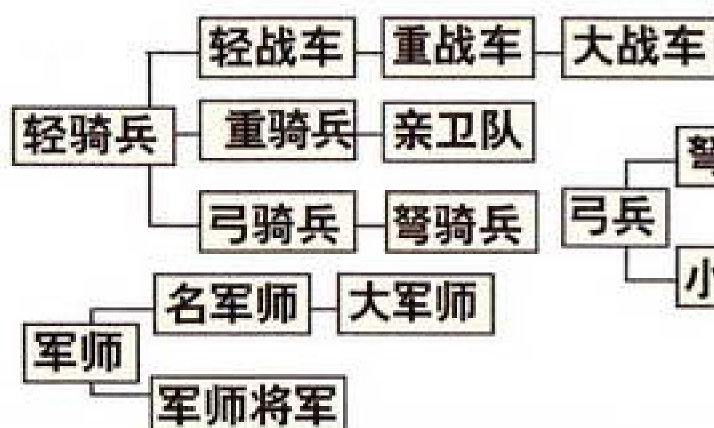
假想模式详解

假想模式里孔明和黄月英很早就已经结婚了，所以便没有了后来刘备给孔明操办的婚礼(也拿不到刘备和关羽给的贺礼 ^v^)。在庞统入川后，孔明会出现是否给刘备寄信的选项，一定要选第2项不寄信，这样会多打巴西一战，可以得到“遁甲天书”和人物陈到。这些都是小的，重要的是之后的益州平定战里庞统就有可能不死，虽然救他的难度很高，但是这里必须救下庞统，否则之后剧情就全部回到正常模式。救下庞统后第一章的第三幕就会改为“秋雨荆州”而不是“桃园终焉”，之后的麦城一战，孔明、黄忠、马谡会赶来营救关羽，虽然难度也很高，但同样可以令关羽不死。这样一来之后就不会有刘备讨伐东吴被陆逊烧得屁滚尿流抱头鼠窜的剧情，也就是刘备、张飞、黄忠以及其他原本应该死亡的将领们全都能活下来(张苞会迟些加入)，剧情直接跳到第二章。而第二章结束后刘备病死，关羽、张飞、黄忠、严颜会全部引退(所以在孔明南征前一定记得把他们身上的东西扒光)，关兴、关索和张苞均会升5级。不过庞统可以用到通关，而先前麦城之战如果连关平、周仓也救活了的话(王甫根本没可能活下来，除非修改)，这俩人也可以一直用到通关。从第三章开始将回到正常模式，不再有什么特别。(虽然刘关张黄都没死，但是第二章根本不能使用，而此章结束后又死的死退的退，所以实际上人物阵容和正常模式一样，剧情上有些不同罢了)

兵种转职、升级一览

横向为升级，需要“升级之印绶”；纵向为转职，需要各种特定转职道具。





弓兵 — 弩兵 — 连弩兵
弓兵 — 小炮车 — 大炮车 — 霹雳车
南蛮骑兵

山贼 — 武道家 — 大武道家
山贼 — 凶贼 — 义贼
山贼 — 虎使 — 猛虎使

第一章 三国鼎立

第一幕 孔明出庐

博望坡之战

战前选项：一，直接指示作战内容(关张不听命)；二，找刘备要剑和军印(关张听命，推荐)。

战术选择：一，火攻；二，伏兵。

胜利条件：击败夏侯惇

单挑：赵云VS于禁(关张不听命时)/关羽VS李典(关张听命时)

宝物：回复之麦

要点：将敌人从上方引下来后自动实施火攻或伏兵，如果战前没有要剑和军印的话，关羽张飞处于不受控状态，我方人员配置也不同。

新野城之战

战术选择：一，火攻；二，硬拼(推荐)。

胜利条件：击败曹仁

单挑：张飞VS许褚、赵云VS曹洪(选火攻时)/赵云VS许褚、张飞VS曹洪(选硬拼时)

宝物：三略、浊流之书

要点：若选火攻则有1个宝物拿不到。

江夏速攻战

胜利条件：孔明到达右上角的城寨；敌方全灭

单挑：关羽VS蔡瑁

宝物：回复之肉(右下)、旋风之书(右上)

长坂坡之战

胜利条件：赵云找到阿斗并渡过长坂桥；击败曹操(救得阿斗后追加)

单挑：赵云VS夏侯恩

宝物：大旋风之书(上)、山贼之誓(左)、青釭之剑(单挑夏侯恩)

要点：操纵赵云顺序进入左上、左下、右下的城寨来搜寻阿斗。



赤壁之战(前)

胜利条件：孔明到达右上码头
宝物：1000金

赤壁之战(后)

战前选项：一，让关羽出战；二，让关羽留守江夏。
胜利条件：击败曹操
单挑：赵云VS张辽、张飞VS许褚
宝物：谍报之书(中)、马术指南书(左)
要点：若关羽出战，曹操逃到城寨附近时关羽会出现并义释曹操结束战斗，关羽未出战则曹操逃至城寨便结束。如要击败曹操，需孔明对其使用"伪情报"，否则不易追上。



第二幕 天下三分

荆州南部之战

胜利条件：击败韩玄
单挑：张飞VS金璇、赵云VS邢道荣、赵云VS陈应、关羽VS黄忠
说得：任意人物→陈式
宝物：六韬(中)、弓术指南书(右)
要点：如果关羽与黄忠单挑或我方任意部队与魏延邻接，便会发生剧情直接过关，因此在宝物拿全之前不要让关羽与黄忠邻接也不要有人与魏延邻接(就那点地方，本来就够挤了…… — —#)。

剧情中选项：一，给刘备寄信(进入分支一)；二，不寄信(进入分支二，吐血推荐)。

分支一

益州平定战

胜利条件：击败李严→孔明说得马超；敌方全灭
单挑：张飞VS马超
说得：孔明或刘备→李恢、孔明或刘备→高翔、孔明→马超
宝物：养由基之弓(左上)、神仙丹(右下)
要点：本战开始前庞统便已死……刘备等人要尽快和孔明汇合。之后到来的西凉马超无论用说得还是击败均可令其加入。

分支二

巴西之战

胜利条件：击败严颜
单挑：赵云VS陈到(战后加入)、张飞VS严颜
宝物：遁甲天书
要点：地图右上方唯一的宝物必须派可以走森林的部队才能得到。如果想下一战救下庞统，本战必需在13回合内取胜，这样下一战孔明会在第2回合赶到，否则就会晚到。

益州平定战

胜利条件：敌方全灭；孔明说得马超(5回合后追加)
单挑：张飞VS马超
说得：孔明或刘备→李恢、孔明或刘备→高翔、孔明→马超
宝物：短兵指南书(左上)、马术指南书(右下)
要点：此战难度相当高。孔明到达的时间依据上一战的回合数，最晚第4回合才到。操纵孔明部队配合刘备全力救援庞统，如果运气也比较好庞统可以一直撑着不死的话(关键要看老天爷，庞统只会火系策略，所以碰到下雨天他就会给自己回复，求雨吧……)，便可以违背历史，令庞统活下来，否则庞统被击败便永远死亡。



汉水之战

胜利条件：击败曹操
单挑：张飞VS许褚
说得：任意人物→王平
宝物：2500金
要点：听从孔明的指示，开战后刘备向下移动到桥底，然后再上来，曹操就会大乱。

第三幕 桃园终焉 / 秋雨荆州(庞统未死)

麦城之战

胜利条件： 关兴、关索到达左下角的城寨；敌方全灭
宝物： 神仙丹、援军之书
要点： 一旦关羽被击败战斗立即结束，而只要在关羽被击败前达成胜利条件即可救下关羽。如果是正常模式基本没希望救下关羽，就算救下来，战后关羽也会被抓住处死；如果是假想模式且之前救下了庞统的话，当下方关兴、关索任一人到达目的地上方的城寨时孔明会赶来救援，关羽的危机被大大缓解，同时让关兴、关索以最快速度到达目的地，就有可能违背历史保住关羽这条性命。除了关羽外，关平、周仓、王甫如果能坚持不被击败的话也能活下来，但是难度比关羽更大，基本上救活的可能性很低。



剧情中选项：一，阻止刘备（刘封不死但离开，推荐）；二，不阻止。

夷陵之战（若关羽未死则无此战）

胜利条件： 刘备到达左上角的城寨；敌方全灭
单挑： 关兴VS潘璋、张苞VS范疆、张苞VS张达
宝物： 回复之肉、斩马剑（单挑潘璋）

第二章 南征篇

第一幕 司马懿的策略

阳平关之战

胜利条件： 敌方全灭；熬过20回合
单挑： 马超或马岱VS孙礼
说得： 李严→孟达（孟达全员撤退）
宝物： 大山崩之书（中）、短兵指南书（上）
要点： 按照马超对付羌兵、赵云对付曹真、李严对付孟达的方针，会出现奇效。

益州南部之战

胜利条件： 击败鄂焕→击败雍
单挑： 魏延VS鄂焕
说得： 孔明→高定（不杀鄂焕）
宝物： 回复之肉（中）、1000金（下）
要点： 击败鄂焕后的选项：一，斩首；二，释放（可说得高定）。

第二幕 南蛮王孟获

五溪峰之战

战前选项： 一，任赵云、魏延出战（2人强制出战）；二，将2人召回。
胜利条件： 敌方全灭
单挑： 赵云VS金环三结、王平VS忙牙长
宝物： 援军之书、1500金

夹山谷之战

胜利条件： 敌输送部队全灭→击败董荼那
单挑： 马岱VS忙牙长、赵云VS董荼那
宝物： 大涡潮之书



剧情中选项：一，将计就计（进入泸水之战）；二，斩杀来使（直接进第三幕）。

泸水之战（若斩杀来使则无此战）

战术选择： 一，城内包围；二，城外伏兵。
胜利条件： 击败孟获
单挑： 赵云VS带来
宝物： 智谋之实（上）、1000金（下）
要点： 若选城外伏兵则赵云几个人会在孟获逃跑路上出现。被孟获逃到左边城寨则战斗结束。（要想达成七擒孟获就绝对不可让他逃了，以后孟获也同样会逃跑，不再繁述）

第三幕 蛮都之战

西洱河之战

战术选择： 一，伏兵；二，火攻。
胜利条件： 击败孟获
单挑： 赵云VS孟优
宝物： 回复之肉（右）、神仙丹（下）
要点： 选伏兵则孔明先按兵不动，赵云等伏兵出现后孟获仓惶回逃；选火攻则刚开战孟获全军就被大火团团围住，但火势会慢慢变弱，到第11回合完全熄灭，孟获就可以逃跑了。

秃龙洞之战

战术选择： 一，从东北进军（推荐）；二，从西北进军。
胜利条件： 击败孟获
单挑： 张苞VS杨锋
说得： 孔明→杨锋（仅本场战斗加入）

宝物：1500金
要点：从西北进军则先到下方访问孟节得知需10回合后才能过河(森林类部队可以从下方先过去)；从东北进军就不用管这么多了。

三江城之战

胜利条件：击败朵思王→击败祝融
单挑：张嶷VS祝融(反被击败)、马忠VS祝融(反被击败)、赵云或魏延VS祝融
宝物：李广之弓

蛮都之战

胜利条件：击败孟获
单挑：关索VS木鹿王
宝物：施疗之书(左)、金火罐炮(中上)、山贼之誓(上)
要点：敌方虎兵攻击前方直线2格，蛇兵攻击周围4格附带中毒效果，象兵攻击周围8格附带混乱效果，谨慎！

第四幕 南蛮平定

桃花水之战

胜利条件：击败兀突骨
单挑：赵云VS兀突骨
宝物：回复之肉
要点：一定要救下马超，如果马超被击败则战斗立即结束且马超永远死亡！藤甲兵的特性不用多说了，物理攻击无效，一律火系策略对付。

盘蛇谷之战

胜利条件：击败兀突骨→击败孟获
单挑：魏延VS兀突骨(入峡谷前)、赵云VS孟获
宝物：援军之书(左)、大业火之书(右)
要点：把藤甲兵全部引入峡谷深处，他们会被烧得稀巴烂。至今为止是否累计七次全部擒住孟获，会令第五章出现不同分支。

关于儿子诸葛瞻的培养方向：一，智力型；二，防御型；三，武力型；四，随机。(以后也同样)



第三章 北伐·前篇

第一幕 出师表

凤鸣山之战

战术选择：一，全军进发；二，实施别动队。
胜利条件：敌方全灭
单挑：赵云VS韩瑛、赵云VS韩德
宝物：升级之印绶(上方城寨)
要点：选全军进发战斗结束后得到狼牙棒，选别动队则得到楚琴弩。



南安·安定之战

战术选择：一，诱敌(推荐)；二，强攻。
胜利条件：击败崔谅；占领安定城(选诱敌时)→击败夏侯楙
单挑：马谡或王平VS夏侯楙
宝物：大旋风之书(选强攻时)/劈水扇(选诱敌时)(右上)、大旋风之书(左上)
要点：若选诱敌则捉住崔凉后会发生一段剧情，夏侯楙那边全军大乱。

天水城之战

战术选择：一，诱敌；二，强攻。
胜利条件：击败马遵(选强攻时)→孔明到达右下角的城寨；敌方全灭
单挑：魏延VS姜维(反被击败)、赵云VS姜维
宝物：神仙丹(选诱敌时)/粪炮罐炮(选强攻时)

冀城之战

战术选择：一，途中埋伏(推荐)；二，放姜维入冀城。
胜利条件：击败姜维；占领冀城(选放入冀城时)
单挑：魏延VS姜维(选埋伏时)、关兴VS姜维(选埋伏时)
说得：孔明→姜维(姜维撤退)
宝物：大援军之书(左下)、武勇之种(右上)(选放入冀城时)/援军之书(左下)、仁爱之实(右上)(选埋伏时)
要点：若选埋伏则魏延和关兴会先后在姜维去冀城的路上出现；若选放入冀城则可以趁姜维去上方村里讨饭的时候把他老窝端了。

第二幕 街亭之战

祁山之战 Ⅰ

战前选项：一，接受王朗的舌战(强烈推荐)；二，不接受。

胜利条件：击败曹真

单挑：赵云或关兴VS曹遵、魏延或张苞VS朱赞(选接受时)/赵云或廖化VS曹遵、魏延或王平VS朱赞(选不接受时)

宝物：猛虎(左下)、遁甲天书(左上)、雌雄双剑(上)(选接受时)/山贼之誓(左下)、智谋之种(左上)、雌雄双剑(上)(选不接受时)

要点：若接受舌战，则只要全部按照原著内容来回答(正确答案为2-1-1)，敌全军攻、防、移动下降且每回合减HP，答案不完全正确也有效果只是不太高。



西平关之战

战术选择：一，挖陷阱(强烈推荐)；二，硬拼。

胜利条件：击败雅丹

单挑：关兴VS越吉(若选挖陷阱，在越吉踩陷阱之前单挑关兴反被击败，之后单挑则越吉败)、姜维或魏延VS杨兰(战后加入)

宝物：七星之剑(左下)、蚩尤之弩(右上)(选挖陷阱时)/推牌(左下)、铁矢弩(右上)(选硬拼时)

要点：若选陷阱作战关兴等3人应后退至栅栏附近等待敌人入套。

街亭之战

胜利条件：马谡到达左下角的城寨；敌方全灭

单挑：王平VS申耽、王平VS申仪

宝物：回复之肉(右上1)、援军之书(右上2)、谍报之书(左)



要点：马谡被击败便自动结束战斗。如果本战全灭了敌军的话街亭便可保住，下一战“汉中退却战”就没有了，马谡也不会被问罪。最重要的是，如果马谡没有被问罪，第五章也就不能走孔明称帝的结局了，所以还是输掉这一战较好。

汉中退却战(若街亭未失守则无此战)

胜利条件：孔明和赵云到达下方的城寨；敌方全灭

单挑：赵云VS万政、马岱VS陈造

宝物：神劲弓(左)、回复之肉(右)

要点：如果赵云被击败的话，战后他就会病死！

剧情中选项(若街亭未失守则无此选项)：一，斩了马谡(我方全员升5级)；二，不斩(马谡不死，推荐)。

第四章 北伐·后篇

第一幕 陈仓攻防战

关于儿子诸葛瞻的兵种方向：一，军师系；二，步兵系；三，骑兵系；四，随机。(以后也同样)

陈仓·祁山之战

战术选择：一，退去汉中；二，进到祁山。

胜利条件：孔明到达下方的城寨；敌方全灭(选汉中时)/击败曹真(选祁山时)

单挑：张嶷VS王双(反被击败)、魏延VS王双、姜维VS费耀(选汉中时)

宝物：马术指南书(选汉中时)/弓术指南书(选祁山时)(左上)、武勇之种(右上)

陈仓攻城战

战术选择：一，奇袭(推荐)；二，硬攻。

胜利条件：击败郝昭

单挑：魏延VS张郃(选硬攻时)

宝物：黄帝之弩(左上)、铁琵琶(右上)(选奇袭时)/白银造铠(左上)、大盾(右上)(选硬攻时)

要点：无论选什么战术，郝昭均会在第20回合病死，同时战斗结束。



祁山追击战

战术选择：一，伏兵；二，硬攻(推荐)。

胜利条件：击败司马懿；占领右上角的城寨

单挑：王平VS张郃(若选伏兵则需等我方伏兵出现后才可单挑)、马忠VS戴陵

宝物：轻车(选伏兵时)/爪黄飞电(选硬攻时)(左上)、智谋之实(右上)

第二幕 祁山争夺战

二谷道之战

战术选择： 一，攻曹真；二，攻司马懿。
胜利条件： 击败司马懿；击败曹真
单挑： 关兴或廖化VS秦良
宝物： 步兵旁牌(左上)、武勇之实(左下)(选曹真时)/绝影(左上)、智谋之种(左下)(选司马懿时)
要点： 无论选什么战术，不受控制的魏延都会遭司马懿的埋伏，应赶快派人去救援。

祁山之战 II

胜利条件： 击败司马懿
单挑： 马岱VS戴陵、吴班VS张虎、廖化VS乐綝
宝物： 仁爱之实(右上1)、赤兔马(右上2)、武勇之实(右)

之后剧情中刘禅急召孔明回成都，如果先前马谡没有被斩的话，此时会受马谡蛊惑而出现选项：一，自己称帝(赵云、魏延离开，进入BAD ENDING路线)；二，归还成都(进入第三幕)。

BAD ENDING路线

成都攻防战

胜利条件： 击败刘禅
单挑： 姜维VS赵云、马谡VS魏延
说得： 孔明→刘禅(战斗结束)
宝物： 明光铠
要点： 本战里赵云、魏延作为敌人出场，可恶的是魏延等级、能力、兵种、装备全部保留离开时的状态，赵云虽然等级、能力重新设定，但装备还是保留,所以如果要走这个结局，之前一定要先把他们的东西扒光！本战敌人虽不算太多，但全部为LV30的究级兵种，极强。在第一章末尾如果劝阻了刘备不杀刘封的话，他会赶来帮助孔明，而如果第二章七次全部擒住孟获的话，孟获、祝融也会来相助，不过他们都不能控制，战斗结束后即加入，但赵云和魏延不会再回来了。



孔明称帝后，魏和吴同时进攻成都，出现选项：一，去汉中对抗司马懿(进入分支一)；二，去白帝城对抗陆逊(进入分支二)。

分支一

阳平关之战

胜利条件： 敌方全灭
单挑： 马岱VS孙礼、张苞VS邓艾、姜维VS钟会
宝物： 大山崩之书(中)、短兵指南书(上)



最后进入BAD ENDING A，孔明击退了魏国，而马谡部队却被陆逊全灭，孔明回去后被孙权抓住处死，数年后天下归吴国统治。

分支二

白帝城之战

胜利条件： 敌方全灭
单挑： 关兴VS全琮、马谡VS徐盛
宝物： 大盾

最后进入BAD ENDING B，孔明击退了吴国，而姜维部队却被司马懿全灭，孔明回去后中了司马懿的计，被处死，数年后天下归司马懿统治，国号"晋"。

第三幕 五丈原之战

渭水之战

战术选择： 一，进攻北岸；二，分兵进攻两岸。
胜利条件： 我方进入右上方的敌营地→孔明到达左下角的城寨；敌方全灭(选北岸时)/孔明到达左下角的城寨；击败司马懿(选两岸时)
单挑： 吴班VS张虎或乐綝(吴班死亡！)
宝物： 汉方药(上)、仁爱之实(右上)、无敌神牌(右下)(选北岸时)/汉方药(上)、武勇之实(右上)、的卢(右下)(选两岸时)
要点： 若选进攻北岸则当我方靠近敌营地时会遭埋伏，同时胜利条件变更。

葫芦谷之战

战术选择： 一，诱敌后火攻；二，边迎击边进军。
胜利条件： 击败司马懿；孔明到达上方的城寨(选迎击时3回合后追加)
单挑： 赵云或马岱VS司马懿(选诱敌时)/魏延VS郭淮、赵云VS夏侯霸、廖化VS司马懿(选迎击时)
宝物： 无敌神牌(选诱敌时)/轻车(选迎击时)
要点： 若选诱敌则刚开战敌军就被大火困住，但第4回合火被雨熄灭，司马懿会全力逃往右下村庄。

如果在游戏进程中玩家的总撤退次数过多的话，此战过后孔明会心力憔悴而病死，下一战便是最终之战。

五丈原之战

胜利条件： 击败司马懿
单挑： 姜维VS司马懿
宝物： 白银造铠(左上)、回复之肉(右上)
要点： 第6回合孔明出现(若孔明已病死则为孔明的木像出现)，司马懿全军吓得抱头鼠窜往回逃跑。

若孔明已病死，则此战过后便进入NORMAL ENDING——星落五丈原，之后蜀、吴灭亡，司马炎称帝，国号“晋”。



终章 三国志孔明传

第一幕 长安之道

郿城之战

战术选择： 一，从西面进攻；二，从北面进攻。
胜利条件： 击败曹爽；取得所有宝物
单挑： 赵云VS夏侯霸、马岱VS夏侯威、姜维VS夏侯惠、魏延VS夏侯和
宝物： 伏羲之盾(右上)、谍报之书(左下)、元戎弩(右下)(选西面时)/钢系连环甲(右上)、谍报之书(左下)、武勇之实(右下)(选北面时)

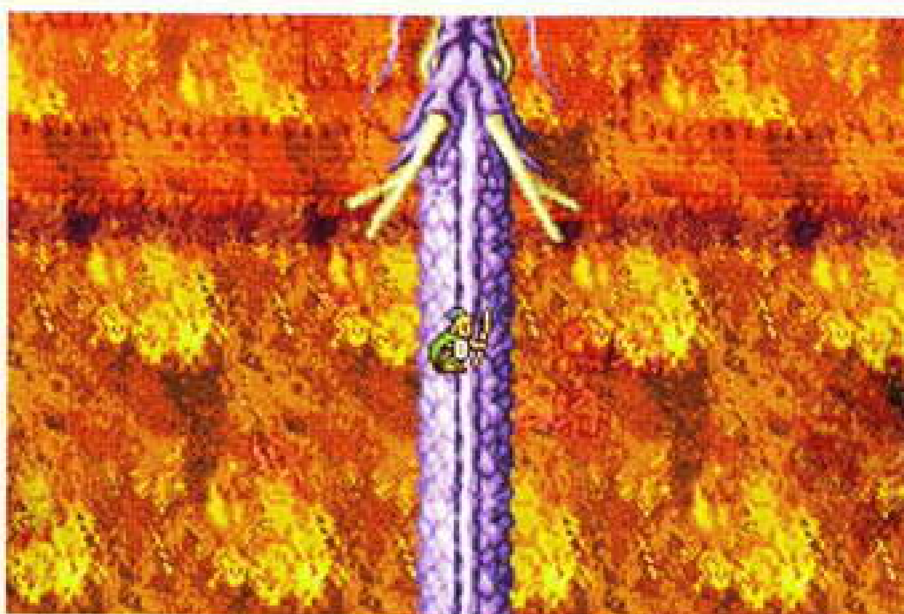
武功之战

战术选择： 一，南北夹攻；二，集中在南岸进攻(推荐)。
胜利条件： 取得2个兵粮库的宝物；击败曹爽
单挑： 姜维VS郭淮、关索VS夏侯霸、马谡VS夏侯威
宝物： 流马(选夹攻时)/孙子兵法书(选南岸集中时)(宝物库)、回复之肉(兵粮库1)、神仙丹(兵粮库2)

剧情中诸葛瞻正式成为武将，可任意选择他的兵种。

长安攻城战 Ⅰ

胜利条件： 击败曹爽→孔明到达左下角的城寨；敌方全灭
单挑： 姜维或魏延VS曹爽、廖化VS夏侯霸(廖化死亡！)
宝物： 毛扇(左上1)、震天雷炮(左上2)



战后要从众将里选出6人镇守前线，他们不能参加接下来的3场战斗，所以要选非主力人物镇守。

第二幕 孔明归还

接下来出现分支：如果第二章七次均擒住孟获的话，此时陆逊率军攻蜀，进入分支一；如果没有七擒孟获则孟获造反，进入分支二。不同的分支也关系到赵统和赵广兵种的不同，走分支一则赵统为近卫兵，赵广为连弩兵；走分支二则赵统为亲卫队，赵广为大战车。

◆◆◆◆ 分支一 ◆◆◆◆

巴西之战

胜利条件： 敌方全灭；熬过20回合
单挑： 李严VS徐盛、孟获VS凌统、祝融VS朱桓
宝物： 飞燕车
要点： 第3回合孟获、祝融、孟优会赶来相助，过关后孟获和祝融加入。

白帝城之战

战术选择： 一，南北夹攻(推荐)；二，集中在城南进攻。
胜利条件： 击败陆逊；占领城内4个角上的城寨
单挑： 魏延VS全琮、姜维VS徐盛、孟获VS陆逊
宝物： 鹤氅(选夹攻时)/大盾(选城南集中时)
要点： 若选南北夹攻则第4回合敌方一堆增援人马会于城外右下赶到；选城南集中则第10回合敌方增援于城上方赶到。

◆◆◆◆ 分支二 ◆◆◆◆

成都攻防战

胜利条件： 击败孟获；熬过20回合
单挑： 赵云VS孟优、魏延VS孟获
宝物： 明光铠
要点： 若击败了孟获则战后出现是否斩孟获的选项，若经过20回合孟获撤退则无选项直接进入建宁之战。

若擒住了孟获则战后出现选项：一，斩了孟获等人(直接进入江陵之战，孟获和祝融不能加入)；二，释放他们(进入建宁之战，强烈推荐)。

建宁之战

战术选择：一，东西夹攻(推荐)；二，城内放火。
胜利条件：击败孟获；取得2个兵粮库的宝物(选夹攻时)
单挑：姜维VS祝融、魏延VS孟获
说得：孔明→孟获(无效果)
宝物：仁爱之实(宝物库)、回复之肉(兵粮库1)、回复之肉(兵粮库2)
要点：若选放火则有一个宝物拿不到。战后孟获和祝融加入。

江陵之战

胜利条件：击败孙权；孔明说得孙权

单挑：魏延VS徐盛、姜维VS孙登、诸葛瞻VS诸葛恪
说得：孔明→诸葛瑾(无效果)、孔明→孙权(战斗结束)
宝物：古锭刀

第三幕 汉室再兴

长安攻城战 II

胜利条件：击败郭淮
单挑：魏延或姜维或孔明VS夏侯霸
宝物：仁爱之种(右上)、孟德新书(右下)
要点：我方进入城内中层时会出现大火，处在火域里的敌我双方均会损伤。



华山之战

战术选择：一，从西面进攻；二，东西夹攻。
胜利条件：击败司马师；熬过30回合
单挑：马岱VS邓艾、孟获VS钟会
宝物：方天画戟

函谷关之战

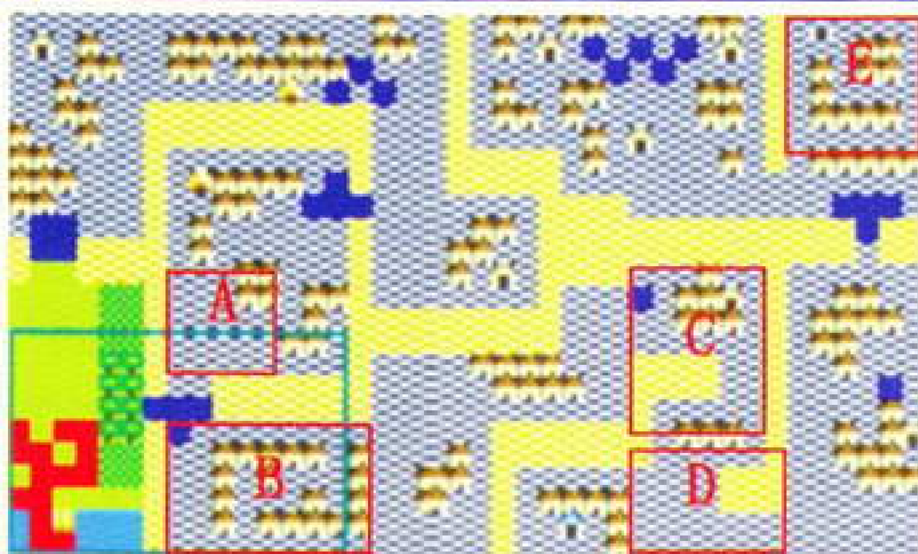
战术选择：一，派密探开门；二，伪装骗取开门(推荐)。
胜利条件：击败司马昭；占领上方的城寨
单挑：姜维VS邓艾(2人均撤退)、孟获VS钟会、祝融VS张郃、张苞VS司马昭(选密探时)/姜维VS邓艾(2人均撤退)、孟获VS钟会、马谡VS张郃(马谡死亡！)、关索VS司马昭(选伪装时)
宝物：遁甲天书(选密探时)/倚天之剑(选伪装时)
要点：选伪装开门时，若马谡被张郃单挑杀死，则我方全军攻击力剧升……(=_=b 有意义么？死1个人为代价……不过这马谡也真短命，游戏中有2次都可能死亡……)

洛阳之战 I

胜利条件：击败司马师
单挑：孟获VS张郃(双双重创，孟获不能再参加最后一战，所以如果带孟获出战的话不可单挑，否则下一战会少1名战力)、魏延VS乐綝、姜维VS张虎
宝物：大业火之书(右)、回归之书(中)、援军之书(左)
要点：当我军进入城内2个敌方霹雳车所在位置时会遭到火攻，一直烧到城门口，在这片区域内的所有我方部队均会损伤200兵力，所以保险的做法是派1人进去，其余人全部留在城门外桥下，待火烧过之后再深入。本战一定要注意保存实力，不可大伤元气。

洛阳之战 II

胜利条件：击败司马懿
单挑：张苞VS邓艾、赵云VS钟会、魏延VS司马昭、姜维VS司马师
宝物：武勇之实(左上)、回复之肉(左)、大业火之书(下)、大援军之书(右上)
要点：由于是2连战，所以本战之前没有整备的机会，且出战人物及人物的状态完全继承上一战结束时的，因此上一战里一定要保留实力，否则本战可能会弹尽粮绝。敌人数量并不多，但城内的重重陷阱实在恐怖。



当我方进入A区域时此区域内的敌我双方被毒气熏得移动力减半、混乱、兵力徐徐减少状态；进入B区域时右下宝物库周围会出现大火，附近的敌我双方损伤100兵力(那里根本没人……)；进入C区域时下方燃起火海，附近敌我均损伤100兵力；进入D区域时火势蔓延得更广且附近敌我损伤100兵力；进入E区域时此区域内敌我双方损伤200兵力、混乱、兵力徐徐减少。

终于覆灭了司马懿的野心，汉献帝重新复位，孔明被封为汉丞相，刘禅为汉中王，孙权为吴王，汉室再兴。五年后孔明告老还乡。游戏到此进入GOOD ENDING——完美结局。



攻略透解 Guide Through

文 ChinaGba freeman 编 铭风



冒险王比特 流浪大王

GBA

冒险王ビィト バスターズ ロード

◆Bandai◆A・RPG◆2005年1月20日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆128M◆5040日元

◆无对应周边

《冒险王比特》是日本尚在连载中的人气漫画。游戏沿袭了原作的世界观，讲述了魔人和狩魔战士之间的战斗。游戏的类型为A・RPG，主角在战斗中的行动完全由玩家手动操作。和《铸剑物语》的线性战斗方式不同，本作的战场是一个平面区域，主角可以在这片空间内自由移动，自由度比较高。而主角的动作也非常丰富，攻击、闪避、反击等技巧一应俱全，尤其是众多的必杀技最令人兴奋，主角可以使用种类丰富的武器，包括剑、枪、斧头、锤子、手枪等等，到后期还有同伴的加入。对于漫画的FANS和RPG爱好者来说，本作是部不错的作品。

系统介绍

非战斗状态

A键	对话／调查／确定
B键	加速／取消
A+B键	快速对话
START键	菜单
L键	地图名称和当时时间

菜单介绍

ステータス：状态。可查看各角色的详细信息。其中，在武器或属性图标下显示的数字所代表的是所对应的熟练度。



道具：对武器、防具、贵重品以及其他物品的查看。按SELECT键可调整物品排序规则，可按名字或按种类排序。

装备：可以在此更换角色的武器和防具，武器边上的数字是代表当前武器的连击数值。

特技：其中"ローテーションメニュー"的功能是放置主角战斗时所使用的才牙、武器、天击和物品。"才牙・天击"中可查看或使用各角色的才牙和天击。

クエスト：查看当前所接受的任务。

队列：调整战斗初始是角色间的位置关系。

作战：调整各个非玩家控制的角色在战斗时的战术。

图鉴：分为怪物图鉴和BOSS图鉴。其中怪物图鉴中信息对于某些任务的顺利完成是很有帮助的，而BOSS图鉴中右侧的星数代表了该BOSS的等级，星数越多等级越高。

オプション：系统选项。可调整速度、背景音乐以及音效。

中断/セーブ：进度存档。

战斗状态

L键	切换武器／才牙／技能／道具
R键	观察敌人，切换攻击目标
A键	攻击
B键	防御（需装备盾）
方向键×2	前冲／疾退
←+B键	闪避
START键	暂停
SELECT键	战斗菜单

战斗菜单

どうぐ	道具，可使用道具栏中其他类的道具。
スキル	技能，可让我方角色使用指定的天击。
さくせん	作战设定，作用同一般菜单中的作战。
たいれつ	队列，作用同一般菜单中的队列。

PS：战斗中如有两人以上同时使出才牙或天击就会出现特写画面。

鉴定小屋

游戏中最重要的场所。本作的游戏方式类似于“《妖精战士》系列”，主角比特需要通过完成一个又一个的任务来推动剧情的发展，主角也在不断的冒险中得到成长。



网膜鉴定：也是出自动漫的一种设定。各角色与敌人战斗后虽得到升格值，但只有在鉴定士通过对视网膜的鉴定后方能真正升级且获得达到敌人所应得到的报酬。

クエストを受ける：该选项的功能就是查看并接受鉴定小屋中所拥有的任务。

クエスト报告：多数任务在完成后应回鉴定小屋报告才能算真正了结。

道具的购入：可购买道具。

《冒险王比特》流程攻略



剧情过后，主角比特（ビィト）在波雅娜（ポアラ）的家中醒来后，出门到村子右上角的鉴定小屋，会有人说明基本的战斗方法。再次进入与鉴定士对话，接到第一个任务。

胸に秘めた武器：出村进入アンクルス平原，在第一个场景从左上方的入口进入，第三个场景从左边的出口出去地图上就会出现ワンダラ山地。进入山地走下方的出口，地图上出现ウノロムの里。进入后与旅馆里的ホルス对话，发生剧情后进入战斗。之后要回アンクルスの里的鉴定小屋，接受任务推动剧情。

实战！才牙を振るえ：在アンクルス平原中消灭20个ガブリ贝（图鉴1号）即可。

パイロール：此任务的目的是为了传话给其他三里的鉴定士。首先是インスアの里，从アンクルスの里出发，在アンクルス平原中的第一个场景走左下通道，出去后便能出现。第二个是プリモーレの里，从アンクルスの里出发，在アンクルス平原中的第一个场景走左上方的通路，第三个场景走右上方的通路，第四场景走下方通路便能出现。最后是エルファストの里，从プリモーレの里出发，在アンクルス平原的第一场景走上方，出去后即可看到。

水辺の魔犬：从アンクルスの里出发，在アンクルス平原场景1走左上，在第二场景中就可发现敌人与其开战。

干掉敌人返回鉴定小屋与鉴定士对话，自动接得“里祭りの准备”的任务：去アンクルスの里最上方左数第二个房间与2楼的デブレ对话，得知原来是要找祭祀点火用的木材。再去アンクルス平原，场景1走左上，在场景3的一棵松树下遇到敌人，战胜两次后得到所需木材完成任务。



回鉴定小屋，下一个任务是“洞窟扫除”：要求去洞窟消灭10只つららこうもり（图鉴19号）。接任务后先去ワンダラ山地，场景1走左上，场景2走左下，地图上就会有洞窟出现。进入后砍杀10只蝙蝠便完成了此任务。回鉴定小屋得知ウノロムの里遭袭，比特毅然接下任务。

ヴァンデル强袭：进入ウノロムの里与シャデリコ展开激战。

ヴァンデルの力：回ウノロムの里，与躺在旅馆床上的ホルス对话。得到情报后去洞窟，在场景1朝右上方向走。遇到刚才逃走的シャデリコ，再次打败他。接着剧情转到了三年后……

一日清晨，波雅娜的母亲委托比特去寻找前往死人沼的波雅娜。于是主角接受了“归ってきたアイツ！”的任务，踏上了行程。先前往アンクルス平原，场景1走左上，场景2走左面，地图上于是出现了ムガインの死人沼，进

入后一直向左走。在沼泽深处出现了ムガインの城，从城堡的大门进入。进入后在场景2走最上方通路，在第十场景走左下的通路，发生剧情战斗后波雅娜加入。随即与死人沼の策士武盖恩（ムガイン）展开激战。



战胜武盖恩后，带波雅娜回到她家，与波雅娜的父亲进行了一番交谈后接到了**“泥トカゲを倒せ！”**的新任务：前往アンクルス平原消灭每个场景中总共6批的泥蜥蜴（黑影形态的敌人）。

在完成任务后，比特表达出想要到外面的世界去打败更厉害的魔人的想法。对于比特想要离开村子的打算，波雅娜显得十分生气。来到村子门口，门告诉比特门外有一个魔人，出去一瞧居然是先前被打倒的武盖恩。正当比特要遭其暗算之际，波雅娜上前解围，并联手干掉了武盖恩。波雅娜告诉比特她打算与他一起外出冒险，于是比特骑士团就这样成立了。

在波雅娜的提议下，骑士团进入了アンクルス平原。在某场景的夜宿中，发生了诸多剧情战斗。两人继续前行，来到エルファストの里。前往这里的鉴定屋吧。

物好きな主人：去防具屋和店主对话，去アンクルス平原的场景3与那里的黑色敌人“中甲虫”战斗，胜利后得到甲壳，将其交给防具店店主制成盾牌，进出三次任意的房间后回防具店与店主对话将会获赠到制作好的盾牌。

平原の魔物：前去インスアの里，在右下角的屋中向里长获取详细的情报，然后去アンクルス平原打甲虫怪（图鉴9号），要收集5个残骸。收齐后就可返回里长处结束任务了。



山道を越えて：去ワンダラ山地，在这儿发现此次任务的敌人，战胜它后返回鉴定小屋交还任务。

随后去プリモーレの里，正要外出时受到**“プリモーレの门”**的嘱托，去村子左下角的房中找ウエス谈话。受其委托，去死人沼和アンクルス平原收集四个黑水的样本。在这两地各有两个黄色闪光点，在那儿就能采集到所要的样本。完成后返回，将黑水交给委托人。

研究家の传说：与ウエス谈话，得知这次要收集四种怪物的体液。在死人沼和アンクルス平原各有两个黑影，它们就是此次要收集的对象。打败它们后就可以回去交差了。

白砂を求めて：再次找ウエス交谈，得知这趟是要将一输送队从海岸的遗迹安全带回。先进入ワンダラ山地，一直往上方走出去后，地图上便出现デュオラ平原。进入平原一直向右上方前进，地图上多出海岸の遗迹。进入遗迹与输送队交谈后回ウエス处。

海岸の遗迹：去海岸の遗迹，在第二个场景时走左边的狭窄长廊，完全通过这条长廊后便可回去交还任务。

雇われしもの：先进入ワンダラ山地，在各个场地都走左边的通路，レドウの港町便会出现。进入港町右下角的鉴定小屋，见到了一个名叫史力特（スレッド）的人。由于比特与其观点不合，所以两人大大出手。在比特战胜史力特后，其加入队伍。之后在酒吧与史力特交谈得知在ワンダラ山地有奇怪的东西出没，所以众人打算去一探究竟。



谜のヴァンデル：进入ワンダラ山地，在右侧的出口处遇到了当年的シャデリコ，于是战斗开始。打退他一次后继续在山地中追击，再次找到并战胜他后任务结束。

正当一行人回旅店准备休息时，魔物突然袭击了这里**“魔物の袭来”**：首先要消灭场景中所有的黑影，接着怪物丹哥奴（ダンゴール）出现，称波雅娜已被他们捉走，主角立即上前营救。但随后深绿智将古利尼地（グリニデ）与惨剧王者贝尔图西（ベルトーゼ）相继出现。贝尔图西称主角是他的猎物，所以古利尼地只得退下。比特与贝尔图西战斗时，贝尔图西欲放毒攻击比特，但被波雅娜舍身挡下。史力特此时赶到，称这种毒的解药在鉴定小屋中

有，他让主角带着波雅娜去找解药而自己则在这里抵挡贝尔图西。于是主角前往鉴定小屋寻求解药。

“鉴定小屋へ！”：顺利地获得解药并给



波雅娜使用后，比特再次向贝尔图西发出挑战。由于有两位同伴的帮助，这次将是比特骑士团与贝尔图西之间的战斗。贝尔图西见势不妙发出奥义攻击骑士团，但被比特挡下并回敬其致命一击。贝尔图西被打败了，但主角被鉴定士告之被打败的并非贝尔图西本人，而是他的分身。

在鉴定士那儿看过地图之后，主角决定在完成这里的任务后到“黑之地平”的地域去冒险，同时比特被告之那里就是深绿智将古利尼地的势力圈。

在鉴定小屋接**“残党扫讨战”**的任务：去ワンダラ山地打败10个黑影就可交差。

山火事！：去ワンダラ山地，完成剧情战后即可。

救援物资：由于レドウの港町先前遭受的袭击，所以需派人去各里的鉴定小屋寻求救援物资。这些去前往的里分别是インスアの里、エルファストの里、デュオラの里。其中的デュオラの里在デュオラ平原一直向左上方走便能出现。需要注意的是在向一个里寻求救援物资后，要回レドウの港町的鉴定屋报告后才可继续向下一个里寻助。

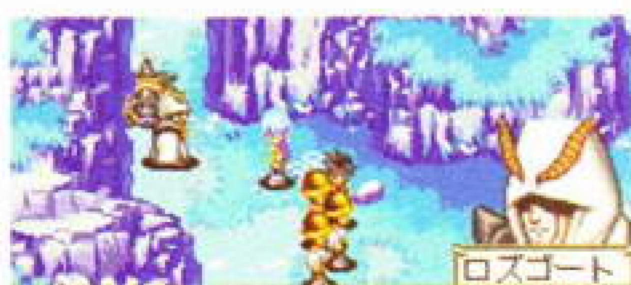
蚁冢を破坏せよ：在デュオラ平原找到蚁巢，战斗后将其捣毁即可。

补给物资を届けろ：先进入デュオラ平原，在最后一场景中走原先被堵住的左方的通路，地图上会出现アサド山地。进入山地朝右上方前进，见所委托的人正被魔物所困，于是立即上前消灭。既然委托人安然无恙，当然可以回去交差了。

空からの狙击者：进入アザド山地，在第二场景走右侧通道，第三场景走左下通路。正欲返回时敌人出现，打败他们后便可回去领赏了。

灯台の火：レドウ灯台的光消失了，所以要委托人去把火种——“日照石”取来。去洞窟，在第二场景往左上方走，发生战斗，胜利后得到日照石，完成此次任务。再前往レドウの港町的鉴定小屋，发生剧情后史力特离开队伍。

比特终于要前往トロワナ了。进入港町左上方的贩票屋，与柜台前的贩票人对话，随后进入左边停泊着的轮船，来到最右面的房间，选第一项，刚想休息的比特得知船被敌人袭击了，于是前往甲板与他们展开了战斗。打退敌人后，船终于安全到达了目的地。出渡场进入一旁的テルセロン山地，在第二场景中发生战斗。在此埋伏的正是古利尼地的手下黑蜘蛛班提拉（ベンチュラ），他想亲自结果主角，不过实力却不怎么样。此时，古利尼地的



另一手下——暗黑军师罗兹格德（ロズゴート）出现，略施小计便将班提拉救出。由于比特一行人不认得路，只能在当地士兵的指引下继续前进。

进入トロワナの森，继续随士兵的引导来到第三场景出口处时，遇到了鲜烈的红弹夫拿乌斯基（フラウスキー）发生战斗。来到トロワナ王国，在酒馆中与高露西（ゴラン）单挑。胜利后，刚出酒馆就被一小孩叫住。原来他要委托比特去找草药来治他母亲的病。

お母さんを助けて：先去トロワナの森，往左上方前进，出现ムスリー荒野。进入荒野，在第一场景走左下方的通路，第二场景走上方的通路，エトリア山地出现。进入后在场景右上角发现草药，但此时班提拉出现并欲抢夺草药，被主角一行教训了一顿后，仍下草药落荒而逃。主角得到草药后会トロワナ王国左下角屋子。

完成该任务后去边上的鉴定小屋接**“遗迹と财宝”**的任务：先与此地的鉴定士交谈，获得情报后，



先进入テルセロン山地，一进入便可返回，再进入トロワナの森在



第一场景中走下方通路，出现森の遗迹。进入后在第1场景中走最里层的楼梯，在两边都是陷阱的场景中，先到左面拉动机关，再去右下角拉机关，最后在左下角发生战斗，回鉴定小屋报告。

之后自动接手"星宿の扉"：回波雅娜的家，晚上在屋顶看星星。再次去森の遗迹，来到五星石壁前进入后发生战斗。

谜の玉：拿着刚从密室内发现的玉石与トロワナ王国的鉴定士交谈。

群がり犬：到アサド山地追踪黑影，发生战斗后回去交还任务。

密通者を暴け：由于这个任务是テルセロンの里所委托的，所以先要去テルセロンの里了解情况。到テルセロン山地，走右上方的通路，テルセロンの里出现。进入其左上方的鉴定小屋，一番对话后去下方的房间与屋主对话。再与村口房间的屋主对话后，发生战斗后回去交还任务。

奇病サンリ热：近期在ウノロムの里一直有人得奇怪的病，所以先去那里的鉴定屋打探情报。听说在エトリア山地有药能治此病，于是比特向エトリア山地进发。进入后一直向左走，同伴间发生对话后返回上一场景。发现黑影开始战斗后回ウノロムの里的鉴定小屋交差。

毒雾の立ちめる山：去エトリア山地寻找三次黑影后交还任务。

湖畔でピクニック：此任务是住在エトリアの里的一对夫妇所委托的，所以先前往了解详情。先去エトリア山地走右上方通路，エトリアの里出现，进其右上方房间。然后去アサド山地一直向右走，湖畔の遗迹出现。进入遗迹，走右下角的通路，发生剧情并战胜夫拿乌斯基后回去交差。



侦察任务：先与トロワナ王国的鉴定士对话，去トロワナの森走过所有场景(共四个)，回トロワナ王国与鉴定士交谈后任务便可交还。

黑烟を扩え：与トロワナ王国鉴定士对话，去トロワナの森打败所有的黑影后罗兹格德出现，回鉴定小屋交还任务。

暴かれた墓：还是先与トロワナ王国鉴定士对话，再去王国右上方的墓地。选第一个选项项发生战斗后回去交还任务。

死と共に目覚める咒い：与トロワナ王国鉴定士对话，去王国的墓地那一场景与一老人对话得到情报，去レドウの港町的贩票屋与众人对话再次获得情报，去アンクルスの里后任务完成。



腐药虫：去ムガインの城从左侧入口进入，在尽头发生战斗，任务即告完成。

谜のオーブ：从テルセロンの里出发去トロワナの森，走左上方的通路，出现パトレス山地。进入后在第1场景走下方通路，第2场景走左方通路，パトレスの里出现。找其鉴定师对话。

生け捕り大作战：先后与ガブリ贝(图鉴1号)、つららこうもり(图鉴19号)、海のプロウガンナー(图鉴18号)、砂ふくろう(图鉴31号)、ペンバリー(图鉴7号)、ジャーマウス(图鉴6号)各战斗一次，每次与上述一种敌人战斗后回鉴定小屋报告一次。全部完成后交还任务。

孤高の狼：在夜晚进入パトレス山地，在场景右上方遇到黑影，去上方场景追黑影，再到下方场景追击黑影，战胜七星恶狼后回去交差。

バスター探索：先去パトレス山地，一直向上方通道走，出现废坑。进入后在第二个场景绕路来到右下方发生剧情，任务结束。

觉めれば银世界"：与デュオラの里的鉴定士对话，再去デュオラ平原消灭3个黑影，剧情战后任务完成。

トロワナに迫る影：与トロワナ王国鉴定士对话，前往トロワナの森，一直往上走，遇到罗兹格德，发生剧情后即有同伴加入队伍。

桥をかけろ！：去アサド山地找桥かけ名人。发生战斗后自动结束任务。



ヴァンデル调查员：先去ムスリー荒野，一直往上走荒野の遗迹便会出现。进入后在场景中央发生剧情，比特与同伴脱离并独自一人与夫拿乌斯基交战。随后，任务改变为**“脱出”**：去场景的左下角，遇剧情战。

去鉴定小屋接任务“夺われた财宝の行方”：去テルセロンの里，与右侧房屋中的人对话，去テルセロン山地调查左下方的闪光，返回再次与先前那位对话，任务完成。

遗迹の强盗团：前去荒野の遗迹，见强盗团头目并战胜他后任务完成。

ぷよぷよしたもの：去ムスリー荒野在第1场景向左走，第2场景走左下通路，第3场景走上方的通路ムスリーの里出现。与其中的鉴定士对话两次，出现选项时选第一项，任务完成。

谜かけの魔物：去アサド山地的桥上遇见山之隐者挡路。アサド山地往下方走アサドの里出现，与其中的鉴定士对话。前往テルセロンの里右下方的房间被告之要调查所有山地标高。其中ムスリー山地的出现要从ムスリー荒野一直向左下方走。完成后去山之隐者处，再去テルセロンの里右下方房间得知要调查トロワナの森以及三大平原中的树，而トリアーク平原的出现方法是从ムスリー山地走右下方向。调查完毕去山之隐者处，照例去访问テルセロンの里的那间房屋，获知这次要调查三大平原与ムスリー荒野的风力全部调查后回山之隐者处，山之隐者消失之后，这个漫长的任务终于结束。

シチギンチャク增殖！：去ムスリーの里发生剧情战斗，美璐花(ミルファ)加入队伍。



组织化した魔物：前往パトレス山地最下方的场景，发生战斗后任务结束。

トリアーク复兴：先去トリアーク平原往左上走，トリアークの里出现。消灭村中所有黑影(在右下方有一只被树枝挡住)，与站在门边的人对话，发生战斗，胜利后任务结束。

资财确保：先去エトリア山地，往右下方走出现サドラムの里，与那里的鉴定士对话。选择一同伴一起去废坑采集墙上的5块矿石。完成返回后，任务结束。

黑に负けない命：在“黑之地平”范围的各个山地、平原、森林等地收集八朵花。完成后任务结束。

壁清扫：先去エトリア山地向左上方走，出现地底湖。进入深处发生战斗后返回，任务结束。

红い巨人：前往トリアークの里与黑影战斗即可。

がけ甭れ？：去パトレス山地发生战斗便可完成。

诱拐事件：在地底湖的第二场景，往右上方前进发生战斗。

地底湖に潜むもの：在地底湖的最深处与一黑影发生战斗。

地底湖の门：前往地底湖最深层调查场景中间的门，然后返回与鉴定士对话，任务完成。

サドラム陷落：赶往サドラムの里，发生剧情战斗。

サドラム难民：去サドラムの里，保护难民逃往トロワナ王国。

强袭！グリニデ城：终于到了与古利尼地决战的时刻。获悉古利尼地在グリニデ城，于是一行人向那里进发。从ムスリー山地一直向左走，通过看守后，グリニデ城出现。打倒了门前的敌人一路向城内杀去，此时身后的入口却被封闭了，去场景的右下方发生剧情。按原路返回一楼走右方的通路，与罗兹格德所派出的敌人交手后，再回一楼走左面的通路。到原先发生剧情的地点一直往里走，破坏敌方中枢后同伴被抓走，再回右侧的通路。同伴重新加入后与古利尼地连续发生战斗。不可一世的古利尼地终于被打败了，游戏至此也落下了帷幕。



《冒险王比特》完全研究

原作世界观及部分设定介绍

文 NW旅团上海苹果

天击：操纵大气中能量的能力被称为天力，而将其转化为攻击力就称为天击。

才牙：用灵魂将战斗意识实体化而形成的兵器被称为才牙。

网膜鉴定：鉴定师可以通过观察狩魔战士的瞳孔了解他杀死的魔物的等级以判断其应该得到的报酬和提升的等级。

几星魔人：魔人的世界和狩魔战士一样都有等级和地位之分，而区分这等级和地位的就是镶嵌在各个魔人左手手臂上魔星的数量，星数越多就代表它的实力越强地位越高，魔人们主要靠猎杀优秀的狩魔战士和毁灭的数量提升自己的星数。

主角比特：杰洛骑士团首领杰洛的兄弟，三年前在惨剧の王者贝尔图希对村子发动的袭击中意外成为人质，后经杰洛骑士团5人舍命相救才保住了性命，因为体内沉睡着杰洛骑士团5人的灵魂和他们用灵魂铸成的5柄才牙，所以从获得新生的那一刻开始起就成为了杰洛骑士团意志的继承者，最大的愿望就是用自己的双手结束这黑暗的暗黑世纪。

最适合战斗的体质：比特拥有能连续战斗三天不睡觉的优秀体质，但连续战斗三天后必定会进入连续沉睡一整天的睡眠日。游戏中完全忠实原著的设定，当时间度过3天之后主角比特会被强制进入睡眠状态，时间的轮换依次为早晨→黄昏→午夜。要注意只要出入村子的时间长于2秒就会自动进入时间的切换。此外比特进入睡眠后PB值（画面右上角的那一条黄色槽）会略有下降。

主角可使用才牙及必杀习得方法

バーニングランス（火焰才牙枪）：完成第一个剧情任务或枪的等级20后出现。

必杀技名称	输入指令	习的条件	消耗TP值
百烈突き	↓+AA	枪等级到35	15
炎の冲击波	←→+A	枪等级到45	8
贯通ランス	←→+AA	枪等级到55	10
特攻	←→+AAA	枪等级到65	15



クラウンシールド（水之才牙盾）：链球或盾牌等级到20。或在为波雅娜解毒的剧情中自动习得。

必杀技名称	输入指令	习的条件	发动一次消耗TP值
铁球变化	B按住后↓	铁球等级到25或盾牌等级到30	0
カウンター	B按住后↑	与惨剧の王者的战斗胜利后习得	15
アクアウォール	变成球后←→+AAA	铁球与盾牌等级都到10级以上	10
铁球捕缚	变成球后↑+AA	铁球与盾牌等级都到10级以上	10

エクセリオンブレード（光之才牙剑）：与惨剧の王者ベルトーゼ的战斗中自动习得。



必杀技名称	输入指令	习的条件	发动一次消耗TP值
スライドカッター	←→+A	双手剑等级到35	10
ゼノンウィンザード	←→+AAA	与惨剧の王者的战斗胜利后习得	20
兜割り	↓+AAA	双手剑等级到45	10
乱舞	↑+AA	双手剑等级到55	15

サイクロンガンナー（风之才牙铳）：与フラウスキー的第二次BOSS战后习得。

必杀技名称	输入指令	习的条件	发动一次消耗TP值
全弹解放モード	A蓄力	手枪的等级到35	20
长距离射程モード	B按住后↓	与フラウスキー的BOSS战后自动习得	0
炸裂弹	↑+A	手枪的等级到55	10
ショットガン	↓+A	手枪的等级到45	15



ボルティックアックス（雷之才牙斧）：进行“バスター探索”的剧情任务中习得。



必杀技名称	输入指令	习的条件	发动一次消耗TP值
狙う	↑+A	双手斧等级到25	5
カッター	←→+A	双手斧等级到35	15
もず落とし	↑+AAA	双手斧等级到45	10
ラウンドカッター	←→+AA	双手斧等级到55	20

天击的练法和出现方法：使用不同属性的才牙（比特）或天击（同伴）战斗，将不同属性的LV达到特定等级就会出现，一般LV40、LV50、LV60、LV70、LV80都会出现不同的天击。不同的人物擅长的天击种类不同。比特（ビィト）擅长光属性天击、波雅娜（ポアラ）擅长火属性天击、史力特（スレッド）擅长风属性天击、KISS（キッス）擅长冰属性天击等、大家只有认准了练才能将天击的威力发挥到最大。

※ 提升武器等级(用武器杀怪)可练出相应才牙的必杀。

※ 提升才牙属性等级（用不同属性的才牙杀怪)可练出不同属性的天击。

同伴的获得途径

ビィト	主角
ポアラ	与死人沼の策士ムガイン的第二次战斗胜利后自动加入队伍。
スレッド	一周目后来到レドウの港町的酒馆中和他交谈后会再次加入队伍。
キッス	与魔人ロズゴート的战斗胜利后。
ミルファ	完成委托调查ムスリーの里毁灭的原因的任务中将村子中所有的魔物击退，并在与BOSSツチギンチャク战斗胜利后成为同伴。
ゴラン，シヴァ，グレスト，バトウ	完成任务“组织化した魔物”后前往ムスリーの里的酒吧和其交谈后加入。



武器防具的等级和锻造

游戏中武器和防具共可分为D（初级）、C（中级）、B（高级）、S（究级），D级的武器和防具最高分别可以锻造至LV5和LV10两种，而C级的最高可锻造至LV10和LV15两种，B级的可以锻造LV20和LV30，而S级的则需要去冒险中探索得到或是将PB值积攒满一条后在特定的村子中购得，下面介绍一下S级武器和防具的获得地点和购买地点（见右表）。

PB值积攒满一条后在以下城市可以购得。而在某些地点调查地上的闪光可以发现该S级道具。这些地点有：洞窟、海岸の遗迹、マ森の遗迹、湖畔の遗迹、荒野の遗迹、废坑和地底湖。

地点	武器	PB值
アンクルスの里	マスタースピア	45000
インスアの里	マスターグレイブ	54000
ウノロムの里	マスターソード	30000
ブリモーレの里	マスターナイフ	36000
エルファストの里	マスターブレイド	60000
デュオラの里	マスターハンマー	60000
テルセロンの里	マスターホール	60000
トロワナ王国	マスターボウ	30000
パトレスの里	マスターカフス	45000
エトリアの里	マスタークロー	33000

回袋妖怪详尽分析VOL.5
——情人节特别篇

文 PM525 幻陨の妖月
编 马修

情人节刚刚过去，白色情人节即将到来。那么，这次的PM详尽分析，就让我们一同来看一看宠物小精灵的世界中那一对对的情侣们吧。

拉迪亚斯（ラティアス）和拉迪奥斯（ラティオス）

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる



No380 ラティアス
むげんポケモン
たかさ　1.4m
おもさ　40.0kg

すうひきで　むれを　つくって　こうどうしていて
めったに　ひとや　ポケモンと　せっしょくしない。
てきの　けはいを　さっちすると　すがたを　けす。

在电影中，拉迪奥斯和拉迪亚斯是作为兄妹出现的，但它们并不是超梦、露琪亚那样独一无二的神兽，它们还有许许多多的同类存在。因此肯定还有很多的拉迪奥斯和拉迪亚斯是以情侣形式生活在PM的世界中。（马修：妖月君的YY水平够高！）可惜的是，尽管在游戏中它们有性别，但不能通过任何形式生蛋。如果去日本参加活动或者使用金手指，还可以在游戏中得到动画里那颗美丽的宝石：心之水滴。游戏中给拉迪亚斯携带后能会给特防增加1.5倍的效果，给拉迪奥斯携带则能增加1.5倍的特攻。只可惜心之水滴的附加效果只在一般游戏中存在，通讯对战或者战斗塔中装备还是没有效果。

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる



No381 ラティオス
むげんポケモン
たかさ　2.0m
おもさ　60.0kg

すがたを　けしていても　テレパシーが　あるので
なかまの　いる　ばしょや　きもちが　わかる。
ひとの　ことばを　りかいする　ちのうを　もつ。

能力方面

拉迪亚斯

种族值

HP	80	攻击	80	防御	90
特攻	110	特防	130	速度	110

各项能力极限值

HP	364	攻击	284	防御	306
特攻	350	特防	394	速度	350

拉迪奥斯

种族值

HP	80	攻击	90	防御	80
特攻	130	特防	110	速度	110

各项能力极限值

HP	364	攻击	306	防御	284
特攻	394	特防	350	速度	350

可以看出，两只PM的个体值非常对称，拉迪奥斯偏向于攻击，拉迪亚斯则更偏向耐久，它们的速度和特攻都非常优秀，属性又是两个特攻属性，还有强化、恢复等招数，非常好用。

两只水都守护神的属性为龙+超能，受到的攻击效果如下：

效果2倍：龙、冰、鬼、恶、虫；

效果一般：普通、毒、飞行、岩石、钢；

效果减半：电、水、火、草、格斗、超能；

无效：地面。

由于它们的特性都为浮游，所以地面系的攻击无效。而弱点中有3项来自特殊方面的攻击，但水都守护神本身的特防就不差，在通过冥想提升特防后就无法构成致命威胁了。

升级所能学到的招数（未写明的为两只水都完全相同）：

初始招数	精神波动（サイコウェイブ）
05	临别礼物（おきみやげ，拉迪亚斯）/许愿（ねがいごと，拉迪奥斯）
10	帮手（てだすけ）
15	神秘守护（しんぴのまもり）
20	龙之息（りゅうのいぶき）
25	玩水（みずあそび，拉迪亚斯）/保护（まもる，拉迪奥斯）

初始招数	精神波动(サイコウェイブ)
30	新陈代谢(リフレッシュ)
35	(ミストボール，拉迪亚斯)/光栅(ラスターパージ，拉迪奥斯)
40	精神力(サイコキネシス)
45	自我再生(じこさいせい)
50	撒娇(あまえる，拉迪亚斯)/龙舞(りゅうのまい，拉迪奥斯)

由于两只水都捉来就是40级，要补学以前的招数只能通过回忆。

可以装备的技能机器(两只水都完全相同)：

10	11	13	20	21	22
32	33	34	37	40	47
02～06	15～18	42～45	H1～H8	24～30	

可以从NPC处学会的技能(两只水都完全相同)：

いばる　いびき
こごえるかぜ　こらえる
じこあんじ すてみタックル
スピードスター　でんじは
どろかけ　ねごと
のしかかり みがわり
ものまね　ゆめくい
れんぞくぎり

极品水都神的捕捉方法

两只水都守护神的个体值和性格，要在游戏通关后看到新闻听说有奇怪的PM到处乱跑的时候才能确定下来。因此可以先靠通讯获得它们的图鉴，在看电视前存档，然后靠着图鉴满地图追，捕获后发现能力不好再读存档重新看电视、追捕……最终获得极品。

当在图鉴中看到水都离自己不远的时候，就通过小范围的移动来使自己和水都处在地图的同一处，再使用喷雾剂并把39级的PM放第一位，这样不出10分钟就可以遇到水都守护神了。遇到后，对水都造成的伤害和异常状态在下次遇到的时候还会保留。但它们只会逃跑，即使被催眠或者冰冻也照跑不误，除非用挡路、黑眼神、蜘蛛丝等来锁定它；用S/L大法抓极品水都守护神的话，还是直接用大师球吧。



推荐用法

两只水都掌握的招数大同小异，能力上也比较接近。最大众也是最好用的用法就是利用高速和高特攻进行攻击。这样的水都速度是最为重要的，利用高速抢先强化或恢复再进攻，因此速度的努力值必须分满，性格也最好选取加速度或者特攻的，剩余的努力值可以分给特攻，也可以分给HP和物防，靠冥想来强化特攻。因为冥想水都太过强大，所以很多对战中都禁用冥想水都守护神或禁止水都守护神使用冥想。

配招一般是从冥想、自我再生、龙爪、10万伏、精神干扰/精神球/光栅清洗、冰冻光线、乘浪中选取。冥想用来强化，自我再生用作恢复，两者一起选在打击面上会受到到影响，执意这样配招的话，另两招建议配龙爪+乘浪来达到对鬼蝉以外全PM有效的打击面。10万伏特可用来克制会冰系招的水系PM；两只水都的独门绝技精神球和光栅的威力和特殊效果都不错，可惜PP太少，因此也可以考虑配精神干扰；冰冻光线可以4倍地克制不少PM，威力也不俗，具体选用哪招得根据队伍来决定。因为是利用速度优势发动攻击，万一被麻痹或者催眠/冰冻就会很难堪，因此建议身上装备奇迹果。由于两只水都都能使用求雨+闪电+乘浪的攻击组合，因此把它们放在雨天队伍中使用也未尝不可；可惜的是它们无法学到火系招数，晴天+太阳光线+火系攻击的组合不能实现。

而物攻型的水都，拉迪奥斯的物攻还算可以并能掌握龙舞，因此可以向物攻方面发展一下。因为拉迪奥斯原本速度就不错，故努力可以全部分给耐久，靠龙舞来提升速度和攻击。配招则是龙舞+自我再生+影子球/地震/燕返/报恩四选二。由于水都守护神多为特攻使用，遇到水都第一反应就是换上特防盾牌，这时使用物攻绝对能打对手一个措手不及。喜欢出奇制胜，或者抓到物攻优异的拉迪奥斯而不愿意浪费的朋友们不妨就这样培养。

还有恶搞消耗型的水都守护神，推荐选用耐久较好的拉迪亚斯，性格选取加速度不减防/特防的，努力给速度分满，剩余给HP和物防。

配招为替身+保护+虚张声势+自我再生，道具装备光粉或者饭菜。速度快的PM都能使用这一消耗战术，而水都使用的优势在于自己有恢复HP的招，可以耗得更久。整套战术由两个部分组成：替身+保护，专门用来消耗对手PP；保护+虚张声势，则是提升对手攻击让对手混乱后，通过保护让对手无法打到自己。这两套战术合在一起用的好处在于乘对手混乱攻击失败之时替身，对手打掉替身之时恢复、再替身、对手混乱解除后再让它混乱……灵活使用这4招，会让对手的PM无从下手，反而因混乱给自己造成巨大伤害甚至自杀。这套战术的缺陷在于太消耗时间，笔者亲身对战中使用这套战术通常都要耗上半个多小时；而对手也使用替身的话，由于虚张声势无法穿透替身，因此也使这套战术也无法使用；要是对手运气好，被虚张声势3次后混乱效果仍然解除，那么我方就无法再用虚张声势对付对手，而对手没自残死的话，便会成为高攻击力的控场型PM，只是这样的可能性实在太低。需要注意的是，替身每次使用都会消耗掉HP总数的1/4，如果HP正好为4的倍数，那么替身完3次就无法第4次替身了，因此恶搞消耗型的水都守护神的HP切忌为4的倍数。

水都本身的特性帮助自己回避了双打中使用最频繁的地震，在双打中也能发挥不错的实力。双打可以和速度比自己快的189号精灵跳跳棉搭配，跳跳棉先催眠对手，紧跟着水都使用食梦攻击，超能本系加上高特殊攻击攻，使水都的食梦杀伤力极大，并能给自己带来不少的恢复，而且可以抢在对手换下睡着的PM前直接食梦——随着睡觉梦话的普及，超能本系的高特攻PM保留食梦的价值也增加了。水都还能使用虚张声势+电磁波的双封锁战术，不过比水都更适合用这套战术的PM很多，不值得让水都这样的高速高特攻型PM使用。拉迪亚斯还能学到降低对手的物攻和物防的撒娇，但不推荐为了这招而舍弃打击面。

水都守护神在通过冥想提升特殊方面耐久后，能够真正对它构成威胁的只有来自物理方面的影子球和虫系招数，但会威力最大的虫系招数百万威力大角的尼多王、大力甲虫等速度都没水都快且被超能系克制，因此不足以为患；而鬼系中又缺乏高物攻的PM，也难以对水都构成威胁。水都的美中不足之处是克制不了钢系PM，本系招对钢系PM又是减半效果，若没有多次冥想，根本无法对付钢螃蟹这样的高物攻又会影子球的PM。另外，水都所能掌握的特殊技能都对付不了鬼蝉。

最后，附上LV40时的极品水都守护神，能力如图，供各位捕捉时参照对比。

尼多王(ニドキング)和尼多后(ニドクイン)

尼多王和尼多后在《口袋妖怪》刚推出之时就已登场，公母完全不同的PM它们可是第一对呢，可惜本身的属性特性不佳，能力方面又太过平庸，所以一直得不到重视。不过在《火红·叶绿》版中，它们追加掌握了高威力的招数，多少也算是一点弥补。

能力方面

尼多王

种族值

HP	81	攻击	92	防御	77
特攻	85	特防	75	速度	85

各项能力极限值

HP	366	攻击	311	防御	278
特攻	295	特防	273	速度	295

尼多后

种族值

HP	90	攻击	82	防御	87
特攻	75	特防	85	速度	76

各项能力极限值

HP	384	攻击	289	防御	300
特攻	273	特防	295	速度	276

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる



No034 ニドキング
ドリルポケモン
たかさ　1.4m
おもさ　62.0kg

ふとい しっぽの ひとふりは がんじょうな
てっとうも へしおる すさまじい はかいりょく。
いちど あばれだすと てが つけられない。

用尼多王做速攻，速度不够；用尼多后做盾牌，耐久不足——虽然在能力方面给人以高不成低不就的感觉。但还有着用机器和从NPC处学会大量丰富的招数来实现灵活的战术的优势。

二者属性均为地面+毒，受到的攻击效果如下：

效果2倍：水、冰、地面、超能；

效果一般：普通、火、草、龙、恶、飞行、钢、鬼；

效果减半：格斗、虫、岩石；

效果1/4：毒

无效：电

虽然弱点不多，但抗性也不多，惟一的物理弱点又是使用最普遍的地面系，而水冰系技能也是大量使用，因此它们只能用来抵挡特定招数的攻击。

两只尼多的特性都为毒针（どくのトゲ），受到对手的接触攻击后有30％几率让对手中毒。可以考虑重视耐久和恢复，靠自身特性毒害对手。

升级所能学到的招数	
尼多郎	
初始招数	瞪眼（にらみつける）
初始招数	啄（つつく）
08	蓄气（きあいだめ）
12	二段踢（にとげり）
16级进化成尼多利	
22	角突（つのでつく）
26	帮手（てだすけ）
34	乱突（みだれづき）
43	煽动（おだてる）
53	尖角钻（つのドリル）
使用月之石进化成尼多王	
初始招数	啄（つつく）
初始招数	蓄气（きあいだめ）
初始招数	二段踢（にとげり）
初始招数	毒针（どくばり）

升级所能学到的招数	
22	暴走（あばれる）
43	百万威力大角（メガホーン），只能在《火红・叶绿》版中学到。
尼多兰	
初始招数	叫声（なきごえ）
初始招数	抓（ひっかく）
08	摇尾巴（しっぽをふる）
12	二段踢（にとげり）
16级进化成尼多娜	
18	毒针（どくばり）
22	撕咬（かみつく）
26	帮手（てだすけ）
34	乱抓（みだれひっかき）
43	煽动（おだてる）
53	咬碎（かみくだく）
使用月之石进化成尼多后	
初始招数	抓（ひっかく）
初始招数	摇尾巴（しっぽをふる）
初始招数	二段踢（にとげり）
初始招数	毒针（どくばり）
22	压迫（のしかかり）
43	蛮力（ばかぢから），只能在《火红・叶绿》版中学到。

可以装备的技能机器（两种相同）：

23～28	01	03	05	06	21
34～46	32	30	31	H1	H3
10～18	H4	H6			

注：40号技能机只有尼多后能装，尼多王不能。

可以从NPC处学会的技能（尼多王后相同）：

いばる　いびき
いわなだれ カウンター
かみなりパンチ　こごえるかぜ
こらえる　すてみタックル
ちきゅうなげ　どろかけ
ねごと　のしかかり
ばくれつパンチ　ほのおのパンチ
まるくなる みがわり
メガトンキック　メガトンパンチ
ものまね　れいとうパンチ
れんぞくぎり

遗传技能

以下遗传技能中，名字前带有※符号的为尼多郎的遗传技能，带有★符号的则为尼多兰的遗传技能，没有符号的则是它们共有的遗传技能。

尼多郎

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
反击/カウンター	—	100%	20	自己受到的物攻伤害加倍反馈给敌人，必定后出。	和287号懒猴遗传。
束缚/かなしばり	—	55%	20	令敌1至7回合内不能使用最后使用的技能。和54号可达鸭遗传。	
超音波/ちょうおんぱ	—	55%	20	敌混乱。	和108大舌头或293音波怪遗传。
突进/とっしん	90	85%	20	敌所受伤害的1/4会反弹给自己。	和77号小火马或304号小哥特拉遗传。
围攻/ふくろだだき	10	100%	15	队伍中全部妖怪各作此攻击一次，伤害依各妖怪能力分开计算，异常状态和濒死妖怪不作攻击。	和215号狃拉遗传。
※超级健忘/ドわすれ	—	—	20	自己特防升二级。	和079呆呆怪或320号皮皮鲸遗传。
※念力/ねんりき	50	100%	25	10%让机率敌混乱。和54号可达鸭遗传。	
★撒娇/あまえる	—	100%	20	敌攻击降二级。和209布鲁犬或300号玲珑猫遗传。	
★蓄气/きあいだめ	—	—	30	使用后容易命中要害。	和19号小拉达遗传。

注：以上所有技能均可通过画画狗素描进行遗传。



这里需要注意的是，如果所遗传的招只有尼多郎能遗传到，那么生出尼多郎则会掌握该招，尼多兰则不会。反之亦然。而在进化到最终形态之后，尼多王，尼多后将无法回忆到未进化时所学的招数，使用机器更改招数的时候要注意。

蛋孵化所需步数：5120步。遗传系别都为地上组+怪兽组。

推荐用法

尼多王和尼多后所能掌握的招数实在太多了，因此所能使用的攻击组合也是相当繁多。两只都能使用电磁波+煽动/虚张声势的双封锁战术，也都可以搭配塌方进行3封。睡觉+梦话、替身+气合拳、变圆+滚动等攻击组合也都能掌握。还有塌方+地震、格斗招+影子球等打击面广泛的物攻组合；而双刀型打击面也相当广泛如普通+水，地面+冰等组合都能使用；配合天气的话还可以配晴天+太阳光束+火焰喷射或雨天+乘浪+闪电。另外，这两只PM也都能掌握乱突/乱爪来破坏对手的替身战术。但因为属性被克制的攻击招在对战中使用相当频繁，因此它们也容易被克制，再加上且速度攻击耐久都不突出，使其难以反扑，很难使用。擅长心理战的朋友可以保留10万伏特克制水系、影子球克制超能系等，趁对手换上克制自己的PM时给对手造成巨大伤害。

尼多王因为会使用角钻，可以采用睡觉+梦话+钻地+角钻这样的传统一击必杀的攻击组合。它自身掌握着繁多的物攻招数，而本身又是两个物理本系，很适合通过接力速度和物攻来控场。配招则建议为百万威力大角+地震+影子球+瓦割/塌方，保证了打击面，威力也相当高。

尼多后能掌握蛮力，但使用后会降低自身1阶段物攻和物防，因此只能搭配特攻招使用。这样的话，建议配蛮力+煽动+特攻招来游击使用。做到双刀和干扰并行。

由于两只都是毒针特性，因此可以围绕特性来做文章。推荐使用耐久相对较好的尼多后，配睡觉+梦话+撒娇+地震，努力全部分给耐久。尼多王的话则把撒娇换成超级健忘，坚持越久越好，引诱对手用直接攻击打自己。因为是睡觉梦话型，也适合游击，看准对手使用直接攻击招数时换上，让对手中毒。这样对对手造成的异常状态并非直接造成，可以同时存在多只。而尼多王和尼多后的弱点都是间接攻击招数，一旦遇到克制自己的对手要立刻换下，切忌硬抗。

毒+地面的属性尽管被常用攻击招克制得很厉害，但细心一点就可以发现，没有任何一招必中能给它带来巨大伤害。威力最大的雨天中的闪电对它无效，格斗系必中技复仇尽管威力很大但对它们是减半效果。由于毒和地面属性

的互补，原本克制地面系的草系必中技魔力叶片也是伤害平平。剩余的必中技中，电磁炮无效，燕返、幽灵拳都是效果一般——谈了那么多必中技，知道要干什么了吗？没错！就是影分身！通过影布接力影分身和诅咒给尼多王，再利用高攻击和打击面来控场，放在对战后期使用，等对手破接力的PM都阵亡后再出来接力控场。配招则可采用替身+气合拳+影子球+地震/百万威力角击，配合饭菜/贝壳铃铛使用。成功接到多次影分身后再替身，即使对手不小心攻击命中也能抵挡，而格斗+鬼的打击面广泛，气合拳威力又巨大，还有一个空可以再补充一招高威力物攻招来扩大打击面，再通过饭菜回血，充分发挥影分身的优势，相当难缠。

尼多王和尼多后最大的特色就在于它们没有特色，因此对手难以摸索出你会如何配招。它们能学会的攻击招太过广泛，除了龙系外，几乎所有的系的攻击招都能学到(尼多王无法学到飞行系和龙系攻击招，尼多后则是不能学到超能系和龙系)，因此使对手很难琢磨自己是否被克制。

因为被双打中使用频繁的地震克制，尽管尼多王和尼多后都能学会助手，但还是不推荐在双打中使用。

最后，附上LV5时的极品尼多郎和尼多兰，数据如图，供各位生蛋时参考对比。

ポケモンのうりょく
No032
もちもの：せんせいのツメ　リボン：なし
のうりょく
HP 21/ 21　とくこう 10
こうげき 12　とくぼう 10
ぼうぎょ 10　すばやさ 11
Lv5 ニドラン♂
けいけんち
げんざいのけいけんち 135
レベルアップまで あと 44

ポケモンのうりょく
No029
もちもの：せんせいのツメ　リボン：なし
のうりょく
HP 22/ 22　とくこう 10
こうげき 11　とくぼう 10
ぼうぎょ 11　すばやさ 10
Lv5 ニドラン♀
けいけんち
げんざいのけいけんち 135
レベルアップまで あと 44

萤火虫(バルビート)和幻光虫(イルミーゼ)

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる
No314 イルミーゼ
ほたるポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 17.7kg
ひぐれから こうどうを はじめる やこうせい。バルビートを ゆうどうして えがく もようは 200しゅるい いじょう かくにんされている。

种族很低的两只小虫子，在高种族对战中难以发挥实力，不过在限制种族的战斗中还是能有很好的表现，萤火虫更是有它的独门绝技萤火，用来接力特攻相当不错。

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる
No313 バルビート
ほたるポケモン
たかさ 0.7m
おもさ 17.7kg
しっぽの あかりを ともしながら しゅうだんで よぞらに きかがくてきな もようを えがく。いけの みずが よごれると すみかを うつす。

能力方面

萤火虫

种族值

HP	65	攻击	73	防御	55
特攻	47	特防	75	速度	85

各项能力极限值

HP	334	攻击	269	防御	229
特攻	212	特防	273	速度	295

幻光虫

种族值

HP	65	攻击	47	防御	55
特攻	73	特防	75	速度	85

各项能力极限值

HP	334	攻击	212	防御	229
特攻	269	特防	273	速度	295

这一对和别的几对有些不同，公的注重物攻，母的注重特攻。幻光虫特别难培养，进化到100级所需经验是164万，比神兽还高的；而萤火虫却特别好培养，培养到100级只需60万经验值。

二者属性为虫，受到的攻击效果如下：

效果2倍：飞行、火、岩石；

效果一般：普通、虫、毒、钢、水、电、冰、龙、恶、超能、鬼；

效果减半：草、格斗、地面。

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
银色之风 ぎんいろのかぜ	60	100%	5	使用后有10%机率，可以令自己的全部能力都上升一级。	和12号巴大蝴遗传。
接力棒 バトンタッチ	—	—	40	自己交换妖怪，辅助效果和异常状态会持续。	和291号音速蝉遗传。
※戏法/トリック	—	100%	10	双方装备的道具交换。	和65号胡地遗传。
★生长/せいちょう	—	—	40	自己的特攻升一级。	和46号派拉斯或331号恶人球遗传。

萤火虫有两种特性，一是发光（はっこう），排在队伍首位则很容易遇到野生精灵，但对战时毫无用处；因此肯定是选择另一个特性虫族警报（むしのしらせ），自己HP1/3以下时虫系招数威力变为原来的1.5倍，尽管攻击不高，但特性发动时使用银色之风/信号光线时还是很有威力的。

幻光虫的特性是迟钝（どんかん），自己不会被迷惑，挺专一呢。

升级所能学到的招数	
萤火虫	
初始招数	撞击（たいあたり）
05	怪异光线（あやしいひかり）
09	影分身（かげぶんしん）
13	月光（つきのひかり）
17	电光石火（でんこうせつか）
21	萤火（ほたるび）
25	信号光线（シグナルビーム）
29	保护（まもる）
33	帮手（てだすけ）
37	舍身冲击（すてみタックル）
幻光虫	
初始招数	撞击（たいあたり）
05	香甜气息（あまいかおり）
09	撒娇（あまえる）
13	月光（つきのひかり）
17	电光石火（でんこうせつか）
21	许愿（ねがいごと）
25	鼓掌（アンコール）
29	煽动（おだてる）
33	帮手（てだすけ）
37	索要（ほしがる）

可以装备的技能机器（两只虫子完全相同）：

01	03	06	21	22	24	25
27	30	31	32	34	40	42
43	44	45	46	H5	10～19	

可以从NPC处学会的技能（两只虫子完全相同）：

いばる　いびき
カウンター　かみなりパンチ
こらえる　じこあんじ
すてみタックル　スピードスター
ちきゅうなげ　でんじは
どろかけ　ねごと
のしかかり　ばくれつパンチ
みがわり　メガトンキック
メガトンパンチ　ものまね
ゆびをふる　れいとうパンチ

遗传技能

遗传技能见本页最上方表格，遗传技能中，名字前带有※符号的为萤火虫的遗传技能，带有★符号的为幻光虫的遗传技能，没有符号的则是它们共有的遗传技能。

注：如果要同时遗传银色之风和接力棒，就先由巴大蝴遗传银色之风给音速蝉，然后再和音速蝉遗传这两个技能。萤火虫无法同时遗传到银色之风+戏法+接力棒，但戏法+接力棒可以同时从圈圈熊那里遗传（圈圈熊从画画狗那里遗传）。

生蛋分组为虫组+人形组，蛋孵化所需步数：3840步。

推荐用法

萤火虫因为有独门绝技萤火，因此适合用来接力特攻。尽管它本身也能学到不少特攻招，但由于本身为低下的特攻种族，耐久也很差，即使多次萤火后还是难以用特攻技能控场。物攻方面能学到不少招，也能使用影子球+瓦割这种全属性有效的打击组合，但同样因为自身能力不足而不易发挥。它的物攻一般，但有特性弥补，还是值得保留一招本系的攻击招，而银色之风因为附加效果相当不错，因此非常值得遗传。建议配招为：萤火+接力棒+银色之风，努力值则全部分给耐久。最后一招选

月光用作恢复，或者选用怪异光线来混乱对手。

因为萤火虫可以掌握电磁波，因此也可以放弃银色之风采用双封锁配合接力。电磁波+怪异光线+萤火+接力，努力还是全部分给耐久，利用双封锁降低对手攻击的成功率，从而创造接力的机会。

为了更好地配合接力，还可以选用花招+守旧器的手段来破坏对手战术。看准对手使用辅助招的时候用花招将守旧器换给对手，这样对手除了换人就没别的能干的了，此时我方可以更安全地萤火后接力。不过这样的配招，因为花招无法和银色之风同时遗传，因此最后一招就无法再配银色之风了，可以考虑使用信号光线，也可以选用怪异光线、电磁波之类的干扰招数，用月光恢复也是不错的选择。推荐将萤火接力给草蜥蜴、宝石海星、水都守护神之类高速度高特攻高打击面的PM来进行控场。限制种族战中则可以考虑接力给迷唇姐、地狱犬等高速特攻型PM。

比较另类的是强力物攻型用法：花招+替身+气合拳+影子球，努力分满攻击，别的给耐久。在类似战斗前线的规则的对战中使用比较合适，特别是禁止换人的规则。看准对手使用辅助招数时用花招将守旧器换给对手后，对手无法更换使用的招数，规则又禁止换人，那么就可以安心地替身后发动攻击了。而格斗+鬼的攻击也不用担心会有减半情况发生，慢慢蹂躏对手吧。

相比之下，幻光虫就不如萤火虫那么适合接力了，尽管能遗传到生长来提升特攻，但无法和接力棒同时遗传，不能接力，自身也无法学到任何强化招数。不过幻光虫能学到相当多的干扰招：鼓掌、撒娇、煽动、电磁波、虚张声势等等，硬要接力的话也可以采用虚张声势/煽动+电磁波+自我暗示+接力的配招，利用双封锁再通过自我暗示将对手提升的能力“暗示”过来后接力。

幻光虫的特攻还算可以，因此可以考虑使用生长+求雨+闪电+水波动的特攻组合。虽然无法掌握任何火系招数，但晴天+太阳光束+月光+冰冻拳/10万伏特也是不错的组合，晴天时月光的恢复量很大的。

幻光虫还可以考虑用作纯干扰，努力分满速度，别的给耐久，性格选取修正速度的，配鼓掌+煽动+巨毒/电磁波+许愿，利用相对还算可以的速度用鼓掌来破坏对手的战术，许愿还可以为队友恢复。这里要注意的是，如果对手在睡觉使用梦话的时候被鼓掌，那么再次使用梦话的时候将无法说出任何招数。因为鼓掌锁定了只能用梦话，即使醒来也无法用任何其他招数，因此用鼓掌破坏对手的睡觉梦话战术效果非常好。

恶搞型战术：鼓掌+虚张声势+替身+月光，努力分满速度，剩余给耐久。在类似战斗前线的规则的对战中使用比较合适，特别是禁止换人的规则。看准对手没使用攻击招数时鼓掌，然后用虚张声势混乱对手，对手即使没有因混乱打到自己，也会因为被鼓掌锁定非攻击招而无法进攻；替身则是为了不受到对手异常状态的攻击；月光用来恢复。这也属于蹂躏对手的战术，但不适合在高种族对战中使用。

总的来说，这两只虫子因为种族过低且能力方面毫无突出之处，而弱点中飞行和岩石又经常出现在物攻型PM的配招之中，因此在高种族的对战中它们难以发挥实力，只有趁对手无法致自己于死地的时候乘机强化接力。不过在低种族战斗中，因为它们自身掌握的招数无论干扰还是攻击都相当繁多，因此无论用作接力、干扰还是进攻，都有着不错的表现。两只萤火虫都能掌握帮手，又因为本身属性受到地面系伤害减半，因此双打中勉强可以一用，让队友装解混乱果，自己虚张声势或煽动队友后再把上升的能力用自我暗示接过来接力，也可以用帮手来辅助队友攻击。

最后，附上LV5时的极品萤火虫和幻光虫，数据如图，供各位生蛋时参考对比。

肯泰罗（ケンタロス）和罐奶牛（ミルタンク）

肯泰罗在最初的《红·绿》中登场，而罐奶牛是在《金·银》中登场。二者都是普通系，又都是牛，而且肯泰罗都公的，罐奶牛都是母的，而在能力和所学招数方面，二者还存在着

不少的相似之处，它们可是不折不扣的一对。

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる

No128 ケンタロス
あばれうしポケモン
たかさ　1.4m
おもさ　88.4kg

いつも あばれて いないと きが すまない。
たたかう あいてが いない ときは たいぼくに
ぶちあたり なぎたおす ことで きを しずめる。

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる

No241 ミルタンク
ちちうしポケモン
たかさ　1.2m
おもさ　75.5kg

まいにち 20リットルの ミルクを だす。
あまい ミルクは おとなも こどもも だいすき。
にがてな ひとは ヨーグルトにして たべている。

能力方面

肯泰罗

种族值

HP	75	攻击	100	防御	95
特攻	40	特防	70	速度	110

各项能力极限值

HP	354	攻击	328	防御	317
特攻	196	特防	262	速度	350

罐奶牛

种族值

HP	95	攻击	80	防御	105
特攻	40	特防	70	速度	100

各项能力极限值

HP	394	攻击	284	防御	339
特攻	196	特防	262	速度	328

两头牛的特攻和特防种族值完全相同，种族总值也完全相同。相比之下，肯泰罗更注重速攻，罐奶牛则更注重血防(HP+防御)。不过它们的特攻实在是低得离谱，可以完全放弃往特攻方向发展。

它们的属性为普通，受到的攻击效果如下：

效果2倍：格斗；

效果一般：普通、虫、地面、毒、飞行、岩石、钢、火、草、水、电、冰、龙、恶、超能；

无效：鬼。

肯泰罗的特性是威吓，间接提升自己的物理耐久；罐奶牛的特性是厚脂肪，受到火，冰系攻击伤害减半，间接提升自己的特殊耐久。

肯泰罗

升级所能学到的招数：

宝石版	
初始招数	撞击(たいあたり)
04	摇尾巴(しっぽをふる)
08	愤怒(いかり)
13	角突(つのでつく)
19	鬼脸(こわいかお)
26	追击(おいうち)
34	睡觉(ねむる)
43	暴走(あばれる)
53	突进(とっしん)

《火红・叶绿》版	
初始招数	撞击(たいあたり)
初始招数	摇尾巴(しっぽをふる)
04	愤怒(いかり)
08	角突(つのでつく)
13	鬼脸(こわいかお)
19	追击(おいうち)
26	虚张声势(いばる)
34	睡觉(ねむる)
43	暴走(あばれる)
53	突进(とっしん)

可以装备的技能机器：

03	06	32	34	35	10～18
37	38	39	42	43	21～27
44	45	H3	H4	H6	

可以从NPC处学会的技能：

いばる　いびき
こごえるかぜ　こらえる
すてみタックル　ねごと
のしかかり みがわり
ものまね

因为肯泰罗只有雄性，而罐奶牛只能生出小罐奶牛。所以除非和百变怪生蛋，不然无法繁殖出LV5的小肯泰罗，但肯泰罗还是遗传不到任何技能。

罐奶牛

升级所能学到的招数：	
初始招数	撞击(たいあたり)
04	叫声(なきごえ)
08	变圆(まるくなる)
13	脚踩(ふみつけ)
19	饮奶(ミルクのみ)
26	克制(がまん)
34	滚动(ころがる)
43	压迫(のしかかり)
53	治疗之铃(いやしのすず)

可以装备的技能机器

01	03	06	10	11	13
14	15	17	18	30	31
32	34	37	39	H3	H4

H6 21～27 42～45

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
いわなだれ カウンター
かみなりパンチ　こごえるかぜ
こらえる　ころがる
じこあんじ すてみタックル
ちきゅうなげ　でんじは
どろかけ　ねごと
のしかかりばくれつパンチ
ほのおのパンチ　まるくなる
みがわり　メガトンキック
メガトンパンチ　ものまね
ゆびをふるれいとうパンチ

遗传技能

遗传技能见本页最下方表格

奶牛的遗传系别都为地上组，蛋孵化所需步数为5120步。罐奶牛野生抓来身上必定携带モーモーミルク。

推荐用法

肯泰罗速度非常快，加上威吓特性，因此很适合打游击战。尽量选择性格修正速度的进行培养，也只有性格修正速度或者物攻的肯泰罗才有培养的价值。努力则可毫不犹豫地分满给攻击和速度。配招为报恩+地震+钢尾巴+睡觉。常用法是装备守旧器后用报恩，普通本系加上守旧器后威力相当大，又正好能配合自身的威吓特性可进行游击战。若不想使用守旧器，可以考虑配睡觉+梦话+地震+压制/报恩，只可惜无论怎样配，肯泰罗的打击面都很狭隘，因此不适合控场。虽然肯泰罗能学会岩石封印，不过其本身速度就快，即使克制对手威力也才100，还不如换成报恩，不推荐。

双打时肯泰罗和队友配合好的话十分强大，建议配招为虚张声势+自我暗示+地震+压制/报恩。队友选择龙舞/高移型的物攻型PM，如钢螃蟹、巨大甲龙、血翼飞龙、鲤龙等装备解混乱果。第一回合肯泰罗用虚张声势混乱队友并提高2段攻击力，队友则用混乱果解除混乱后进行高速移动或龙舞，1回合内就上升了4阶能力，相当BT！第2回合队友强攻，肯泰罗利用自我暗示将队友上升的能力暗示过来。此战术一旦成功，整场的胜负就基本决定了……

肯泰罗也可利用速度优势，使用如同前文提到的拉迪亚斯那样的替身+保护+虚张声势的消耗战术，但是本身的威吓特性使得虚张声势的效果不能最好地发挥，也浪费了它那么好的威吓特性，没什么特别的优势，不推荐。双打中肯泰罗还可以考虑配冰冻风，尽管威力很低，但因为是二体攻击，可以同时下降对手两只PM的速度，因此还是非常值得的。

相比肯泰罗，罐奶牛的用法就非常丰富多样了。主要是利用自身不错的耐久，用治疗之铃来解除全队的异常状态。常用的用法有：

治疗之铃+饮奶+物攻，性格选取减特攻修正攻击或者防御的。努力分给物攻和耐久。因为主要是作为队医用，对杀伤力不是很注重，自身耐久才更重要。搭配的两个物攻招可选择

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
起死回生/きしかいせい	—	100%	15	威力随着HP减少而增大。	和288号过动猿遗传。
忍耐/こらえる	—	—	10	使用的当回合，受到HP本应减为0的攻击时HP也会剩下1点，必定先出，连续使用成功率会逐渐降低。	和288号狂暴猴遗传。
自我暗示/じこあんじ	—	—	10	敌人身上的状态变化也加到自己身上。	和54号可达鸭遗传。
地球投/ちきゅうなげ	—	100%	20	敌损失HP等于自己的等级。	和56号猴怪遗传。
帮手/てだすけ	—	100%	20	使用后同伴的攻击伤害增加1/2。和133号伊布遗传。	必定先出。
梦话/ねごと	—	—	10	自己在睡眠状态下才能使用，随机使用自己的其他技能之一。	和293号音波怪遗传。
诅咒/のろい	—	—	10	属性不明，鬼系妖怪使用时，减少自己HP最大值的1/2，每回合结束时敌损失HP最大值的1/4，使用的妖怪不在场上依然成立，敌交换妖怪则失效；其他系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级。	和324号火炭龟遗传。

注：以上所有技能均可通过画画狗素描进行遗传。



的范围也很广泛，瓦割+影子球是对全PM都没有减半效果发生的，地震+塌方的打击面也相当广泛，本系的压制/报恩也是非常好的选择，好在都是不需要遗传的，可依据队伍中缺少的打击面通过机器或者回忆来进行调整。

治疗之铃+饮奶+地球投+干扰招，性格选取减攻/特攻修正防御/特防的，努力值则可全部分给耐久。最后一招可以选用电磁波/巨毒/着迷等等。这样的队医型罐奶牛的耐久优秀，还能利用地球投来给对手造成固定100点伤害（100级的情况下），再配合干扰招骚扰对手。

对付喜欢用异常招的对手，或对手队伍中配睡觉的PM比较多的话，准备一只队医是十分必要的。作为队医，罐奶牛的优势在于弱点少且耐久优秀。除此之外，还有不少别的用法：

诅咒+瓦割+影子球+睡觉/饮奶：努力分给HP和特防，性格修正物攻或者特防，靠诅咒来提升自己的攻击和防御，瓦割+影子球的攻击组合又是全属性有效，因此能够很好地控场；通过饮奶恢复，还能够有效便捷地回复HP，但罐奶牛无法应付异常状态，中了巨毒后会比较难看；睡觉虽然可以回避掉异常状态，但有副作用，可以搭配睡觉果使用，具体选哪招还请自行斟酌。



变圆+滚动+饮奶+反击：努力分HP和特防，性格修正物攻或者特防。将两套战术放在一起使用，变圆提升物防后利用威力加倍的滚动打击对手；变圆后再用反击相对也比较安全，不容易被轻易打死。再通过饮奶进行恢复。缺点是滚动过程中攻击失败或者对手保护的话滚动就失败了，而且岩石系攻击对格斗系减半，滚动过程中若对手换上克制自己的格斗系PM就必须换下。

替身/忍耐+起死回生+报恩+影子球：传统的替身/忍耐+起死回生配合速度果的战术罐奶牛也可以使用，可以通过接力速攻来达到更大的威力，本身罐奶牛能掌握的物攻招数就相当丰富，努力分满速攻进行强力物攻也是很不错的用法。

双打使用时，罐奶牛能通过遗传学会帮手来辅助队友，加上自身不错的耐久，仍然是双打中队医的首选。

最后，附上LV5时无极品罐奶牛的数据，供各位生蛋时参考对比。而肯泰罗因为抓到时等级不固定，也不需要遗传技能，就不附带LV5时的能力值了。

ポケモンのうりょく
No241
もちもの：たべのこし
リボン：げんきい 2こ
のうりょく

HP	26/ 26	とくこう	10
こうげき	14	とくぼう	13
ぼうぎょ	17	すばやさ	16

Lv5 ミルタンク
ミルタンク♀
けいけんち
げんざいのけいけんち 156
レベルアップまで あと 114
EXP

最后需要说明几个问题，所谓各项能力极限值，是指在个体指满、性格修正、努力值满的情况下的极限数值。而每对PM最后所给出极品PM，其数值都是无性格修正、无努力值的，有性格修正的话，+的能力乘1.1、－的乘0.9即可。由于重要配招已在用法中提及，故文中PM可装备技能机器一项只给出编号，应用时请大家在游戏中自行对照。除非文中特别注明，否则文中所有招式，都以《绿宝石》和《火红·叶绿》为准。而具体在实际游戏和对战时如何使用PM，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考。

《龙珠大冒险》对战模式格斗技巧详解

文 Luigi 编 LIKY



《龙珠大冒险》这款游戏实在是经典作品，不仅剧情忠实原作，画面绚丽，玩法也相当丰富，ACT、FTG、迷你游戏应有尽有。本作的主要部分ACT冒险模式最为人津津乐道，前几期《掌机王SP》也屡次刊登了相关的文章，不过我觉得游戏的格斗模式更是有意思，相当专业的连击技巧、能把敌人打飞的设定以及丰富的必杀和值得钻研的特技都是吸引我们大家的亮点，在我们班已经达到天天放学互相切磋数小时的境地，从中我们也总结出不少经验，在这里就来研究研究，让大家也能更充实体验这款别具创意的动作游戏。

大众级招术按键说明

A键	跳跃。
B键	陆地：普通格斗，此招优点是速度快，可以趁对手防御不及时趁虚而入，当对手气力消失时继续连点可以将对手打至屏幕边缘。
空中	普通格斗，当对手气力为零时，打击至一定程度后可以将对手打倒至地面。
冲刺、疾退	水平方向键双击，加快移动速度。
重拳	前+B，对手在地面气力为零时，连续点击可以将对手打至空中。
冲刺攻击	前前+B，趁人不注意发动攻击。
防御	敌攻击时按“后”，可以减轻自己所遭到攻击带来的气力伤害。
接招	（陆地）上+B，防御敌人除铲腿外任何攻击。这是格斗技巧中很重要的一招，当顺利接住对方的攻击后，对方会出现一点僵持时间，借此机会可以反击一次。
铲腿	（陆地）下+B，可以无视对手的接招给予对手一击。对手气力为零时可以将对手铲倒。
残像拳	（陆地）敌攻击瞬间按“后+L”，可以瞬间闪到敌人身后给予偷袭，消耗武力槽1/3格。
气功波	按住L蓄力，松开后发射。冲击波可以配合↑↓方向键来决定斜上或斜下发射，消耗武力槽1格
必杀技	L+R，不同人物有不同的特色必杀技，当然也有些人物没有必杀，发动后消耗全部武力槽。

战斗技巧解说

首先，接招和铲腿是最常用的招术，发动的技巧高的话，可以弥补人物性能的不足。

当打到对方后，双方都会有慢镜头，此时虽然可以输入很多次指令，但是系统只采取第一次的指令作为下一个招数，所以别按得太快以至于下一个招出了不该出的招。（例：打破对方防御后却发出了“接招”，从而给对手留下了反击的余地。）

1.防御气功波：在地面上看到气功波冲你飞来时，在接触前瞬间使用↑+B接招，在接招动作结束前瞬间再使用接招，直至对手气功波消失，这样可以一滴血不废地直面对付那另人头痛的气功波啦。

2.陆地高连击数：首先将对手的气力打破，



▲主要项目注解。

然后连点B（轻拳）两次（注意一定不要加方向键），然后按前+B（重拳），再来个轻拳，最后一记重拳将对手打到空中，看看连击数是不是比原来只用重拳的时候要高了？（部分人物最大连击数可能不同。）

3.空中高连击数：将对手打飞至高空后自己跳到对手正下方时开始如下操作：前+B，前+B，上+B，上+B，后+B，后+B，下+B，下+B。这样可以打出相当多的连击数哦，但是由于各人物能力的不同，连击数也会不同。（此技巧不适用于孙悟饭）

4.气功波连击数：气功波连击的多少是有规律的，在没有打偏之类的意外时，连技数多少有以下顺序：

空中低于对手斜上两格＞空中与对手平行距离两格＞地面距离对手两格＞贴住对手

注1：一格代表游戏中人物占位的空间大小，也就相当于身位。

注2：咚咚波的发射速度比冲击波要慢，但连击数比冲击波高。

5.回避天津饭的气功炮：如果被打倒在地，对手天津饭又跳到上空准备发气功炮，此时立刻按R发动残像拳然后赶快向后跳，可以顺利避开。



人物特点解说

孙悟空



《龙珠》漫画的主人公！虽然出拳速度平平，不过由于招术丰富，个子小巧，整体性能还是不错的。

必杀技

1.螺旋桨尾巴：在空中连续点A键，可以减缓下落速度。

建议技巧：跳起来下落时对手可能会估计出你的下落时间并做出冲刺攻击向你飞奔而来，这时在中途冷不丁地减一下速，对手就会落空并从你下方冲了过去，当你落地后就可以转身从对手背后先攻一下喽。

把对手从空中打下来后，一般对手都会在你落地的一瞬利用你的硬直时间用残像拳闪到你身后进行突袭，此时你可以在空中突然减速，欺骗对手使其白浪费一次瞬移机会。

2.贯穿：在空中L+R，配合方向键↑↓可以选择斜上或斜下攻击。



▲总统府前的最终战。

小林



武艺高强的和尚。出拳速度较快，而且冲刺攻击相当神速，再加个子小巧（漫画中最矮的人物），性能出色的可以弥补没有必杀一击的缺点。

必杀技

1.气球身体：和孙悟空的一样，减缓下落速度，不再重复说了。

格斗技巧：小林的下马威！→→B冲刺飞踹+B侧踢+↓B铲腿+↑B接招+↓B铲腿，形势好的话来个B轻拳，要不就再接招一次，再铲，这样多半可以重创对手，给对手施加较大的压力。



佳基·琼



其实就是龟仙人，可能是太老了，所以行动迟缓。

必杀技

1.万魔惊天掌：地面L+R，命中率还算不错，攻击力也可以，把握好时机攻击空中的对手能获得较高的效果。

格斗技巧：三连拳！龟仙人的轻拳是很不

错的，连点三下B即可。出拳速度相当快，可是在纠缠战时就有点危险了，此招建议在将对手气力打没时再使用，打完后立刻重拳将对手打飞。另外，他的冲击波攻击力是超级强的，记得常用啊。



▲再现师徒较量的场面。

桃白白



世界头号杀手！非常不好用的人物，移动速度不高，招术也没有什么突出的，必杀技也没有，虽然咚咚波的攻击力较强，但过慢的射速经常令许多黄金机会胎死腹中。

格斗技巧：重扣击！前+B的连击中最后一下是有两次攻击判定的重拳，这样如果对手扛住了这招（被打或防御，不是接招），那紧跟着的第二下就能给他来个措手不及，立刻夺回优势。要注意的是，如果第二次攻击判定被人接招的话就会有很大危险，因为如果被接住这拳的话桃白白会有一段硬直时间，这时很容易被人钻了空子。



孙悟饭



孙悟空死去的爷爷！这个人物就比较有意思了，虽然是中等身高却有着很高的拳速，空中连击的技巧也和其他人物不同，可惜的是没有必杀技。

必杀技

1.登墙跳：在空中接触墙壁后（无论是跳起还是落下）再按A，即可反跳到更高的位置。跳时加入方向键↓可以往斜下冲撞。

建议技巧：由于登墙跳出后是有攻击判定的，所以借助这一点可以在先于敌人落下时登上去给人一击。从高空落下时还可以登墙破坏天津饭的气功炮（其他人在下落中途是来不及去阻挡浮在高空蓄力的天津饭的）。

格斗技巧：A.三重铲！在铲腿技中论最强就要数孙悟饭了，不信你试试，嗖嗖嗖三下让对方绝对来不及还手，绝对是杀手锏！

B.空中挤压技！大家都知道孙武饭的空中连击少得可怜，不过大家同时也会看到孙悟饭空中的最后一击是令对手弹到墙壁上的，该怎么弄大家也多少有个底了吧？首先当然是利用墙角连击了，5连击完后敌人被打飞。当你跳起头部接触到敌人时的位置时开始输入↑B+↑B+前B（这时敌人又弹到墙上了）+↑B+↑B，这样能增加大量连击数（最高13HIT），可以和其他人的连击数差不多了。



▲善用推墙、挤压，高COMBO不是梦。

天津饭



鹤仙流的大弟子，第二次“天下第一武道会”的冠军！不愧是冠军，天津饭这三眼秃子简直是BT！攻击、速度全优，舞空、必杀一个不少，还有个大大大大招，这种家伙，菜鸟使着都爽……

必杀技

1.舞空术：在空中按一下A发动，再按一下解除。建议多使用↓+B的重凿，可以有效地打击敌手。

2.气功炮：在空中或地面L+R。相当给人压力的一招，而且地上空中都能发，更加突出了自由性。如果在地面上发的话天津饭就会自动

跳到高空中使出这一招，游戏设定为1P、2P的屏幕是同步的，即我方显示的高空，对方屏幕也显示的是高空，而系统设定又是画面追随高跳技，这样就可以在打得白热化时突然高跳发招让对方根本来不及看清自己的位置，逃也逃不开(当然你自己得在对手的旁边才行)。另外，当对手被打飞时，你在空中连击到倒数第三下之前时停手，对方就会恢复清醒状态下落，借助人物下落时平移缓慢这一特点立刻发动气功炮，让对手绝对逃不开。(为什么要在倒数第三击前停手呢？因为如果耗费时间再长的话自己的位置就会比对方低，发气功炮时很容易被对手看透而被破招)

3.舞空术的大赖招：使用舞空术把自己位置放置到对手上方（就像踩着对手一样），开始按加入方向键的B攻击，出拳频率掌握得好的话你就能惊奇的发现自己渐渐落在对手的身后，而对手却怎么也转不过身来，只能眼睁地看着自己被扁。是不是很爽呢？（被同学用这招K的时候心里那叫一个堵啊）建议在对手倒地时候开始调整自己的位置比较安全，当然你要是飞得跟天使一样顺溜的话我也不说什么。



▲站在如图所示位置。

4.老伯的痔疮：这可是游戏中最强的一招，没错！一击必杀，看看图示吧！是不是很恐怖？看到龟仙人的HP还是蓝色的就被K.O掉了，他是在蓝血时被一击必杀的(默哀……)。



▲被生生磕死的感觉如何？

大家是不是很想学啊？这就讲给大家听！首先对手只能是大叔级以上，确定发招后双方能保持在同一屏幕中，然后放气功炮(当然要命中)，随即连点A并保持不落地，气功炮完结后只见对手在莫名其妙地疯狂“放屁”，HIT数狂飙(最高52)，这回知道为什么说是老伯的痔疮了吧？(-_-|||)

短笛大魔王



神仙所分离出来的家伙，梦想统治世界！绝对绝对难用的人物，他除了气功波的攻击力高外就没优点了。因为身体太高所以回避率降低，因为四肢太长所以拳速变慢，这都是致命的缺陷。

必杀技

1.舞空术：和天津饭完全一样（包括赖招）。

2.魔贯通大炮：地面L+R，这招真是垃圾，虽然有相当高的连击数，可是出招速度太慢，而且又是地面招，很容易就被人破掉，



▲原作出现在什么地方来的？

机械桃白白



当光了全部家产、化作机器人的桃白白。除了强化了咚咚波外，和普通桃白白没什么区别了。

必杀技

1.咚咚炮：R蓄力到最满，松开后射出，消耗武力槽1格.此招只用付出咚咚波的代价却获得接近必杀招术的威力效果，绝对是最划算的招术，在把敌人打飞后在空中补上这一招最合适。其他的就和桃白白一样了。



▲这就是钢铁精神。

最后希望大家玩任何游戏时都要用心体会其内涵，感受游戏的艺术性；值得通关的游戏更要反复研究和吸收，这样才不会浪费这个游戏。

文 头文字A&业余杀手 编 铭风

《马里奥对大金刚》全专家关卡极限研究

任天堂的游戏向来“上手易、研究难”，在匆匆通关的半年之久后，才发现游戏真正的魅力所在，于是开始研究，就有了以下的内容。游戏的乐趣在于对方法的研究，而提高成绩的关键也就是在熟练掌握技巧前提下对方法的改进。

关键词	操作方法	高度	备注
跳	A键	一格半	有抓绳子、梯子的判定，且在上升过程中有无敌时间
后空翻	反方向+A键	三格	起跳后按住后可延长跳越距离
倒立跳	↓+A键	半格	可以用来按开关且滞空时有无敌判定
二段跳	倒立中A键	两格	
三段跳	二段跳后A键	三格	半最理想的跳跃，可惜发动较慢，使用要精心设计
弹簧跳	利用弹簧的跳跃	四格	踩弹簧的边缘可大角度斜跳
投掷跳	隐藏的BUG跳跃	一格半	站在投掷物上抓起投掷物，滞空时扔出投掷物可按A键再跳，判定也和普通跳一样



EXPERT 1

最好成绩： 22300（123秒）

流程要点： 后空翻上二层平台，踩弹簧右端可直接跳到传送带上，将铁桶扔到刺上踮脚跳下吃掉三个礼包，利用铁桶发动投掷跳回到二层平台，拣起桶右行至红开关处再用投掷跳将桶扔到传送带上同时上梯子，拣钥匙后走下踩蓝开关，扔钥匙上传送带，依次把钥匙和铁桶扔到蓝平台上，后空翻上铁桶拣钥匙扔到上方传送带上，向右踩机关、红开关，回机关上用三段跳再用后空翻，在最高平台上可直接拣钥匙开门。

EXPERT 2

最好成绩： 22800（128秒）

流程要点： 沿途用后空翻取得前两个礼包，三段跳取得第三个礼包后上绳索。此处利用两绳索间的连续跳跃可以节省时间。三个弹簧处有两种过法，一种是不踩前两个弹簧用后空翻踩第三个弹簧后落到蓝开关上；另一种方法是不踩第一个弹簧踩第二个弹簧左端直接上平台拣钥匙同时踩开关。然后向左走下，等第三层平台沙化后，跳起开门。

EXPERT 3

最好成绩： 23100（131秒）

流程要点： 本关火球、移动平台和气锤的活动规律性很强，所以路线较为单一。开始后连续四个三段跳可取得钥匙同时取得三个礼包。节省时间的关键在回程，抓紧时间才能赶上气锤，躲过火球回到门下方，最后抛钥匙开门即可。

EXPERT 4

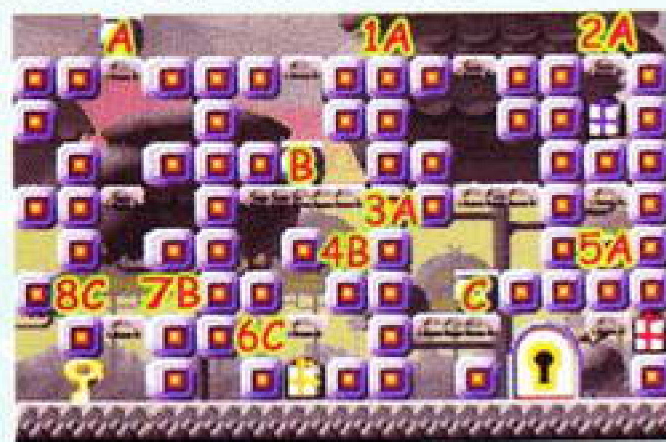
最好成绩： 21800（118秒）

流程要点： 提高成绩的关键在于对石块活动规律的控制与把握。开始后可用后空翻翻过大石头和小石头，同时取得红礼包到二层。连续两个后空翻，拿黄礼包，踩红开关。向左走，利用红平台，后空翻到三层后上梯子来到四层。到第五层后后空翻拿钥匙，在平台左端抛钥匙后起跳，利用钥匙的高度躲开小石块，拣起钥匙抛到左边石头落点，踩钥匙拿蓝礼包，下落时躲开小石块，回身拿钥匙，再利用钥匙垫脚躲开小石块后，拣钥匙过关。

EXPERT 5

最好成绩： 22500（85秒）

流程要点： 本关的关键在于要在最短的时间内尽可能多的炸掉石块过关。如图数字代表炸弹放置的顺序，字母A，B，C代表炸弹的出处。开始后先将A炸弹扔在1A处，下落点燃B炸弹，回走再取A炸弹，扔在2A处，，在旁边利用倒立无敌第一时间拿到蓝箱子，用二段跳跳出到B炸弹前，将其点燃，后空翻拿A炸弹扔在3A处，爆炸后点燃C炸弹。再将B炸弹扔到4B处，然后取A炸弹右行到5A处原地放下，走下拣C炸弹，扔到6C处，后空翻拿B炸弹，顺便跳起



点燃A炸弹，再将B炸弹和C炸弹依次扔到7B处和8C处，爆炸后拣钥匙，抓紧时间在C炸弹未跳出前开门过关。

EXPERT 6

最好成绩：23500（131秒）

流程要点：本关路线有些复杂，为简化路线有两种方法，一种是利用炸弹在空中炸掉右上角的两块砖，开始后利用倒立按机关，二段跳上升降平台，用三段跳提前上高处平台。计算好时间，在炸弹快爆炸时扔出炸掉右边的两块砖，下落后踩机关和蓝开关，得到两个礼包后上移动平台向左，踩黄开关，上抛钥匙，后空翻上平台抓炸弹扔到左侧炸开砖块再回来拣钥匙，将其从升降平台处扔下。下左侧梯子的同时拿红礼包，落地后拣起钥匙上右边的移动平台。抛钥匙到门口后再后空翻拣钥匙开门。另外还有一种利用BUG的过法，上平台后先炸左面砖块，回平台用三段跳拿蓝礼包，落地后会摔倒，起身向右爬绳子拿黄礼包，下来踩机关登上顺时移动的平台。此时在中央处缺口的下方，连续跳跃可强行挤入缺口，踩黄开关拿钥匙，以后过程同前面一样，只是移动平台方向不同，而两种方法最后成绩相同。

EXPERT 7

最好成绩：21100（111秒）

流程要点：本关的关键是尽量少让杂兵行走。开始后马上跳到杂兵身上使用投掷跳，掌握投掷距离，在杂兵碰到墙壁前后空翻踩蓝开关。在两墙间再次使用投掷跳，在杂兵未出墙壁前就可将其抓起，向右跳过传送带拿蓝礼包，回到黄开关处上抛杂兵，下落踩开关后马上后空翻跳上，将杂兵向右扔，再利用杂兵上平台踩红开关。下梯子后举起杂兵拿红礼包，连续上抛杂兵到最上层。在左端起跳，空中抛出杂兵后马上抓绳子，再跳回杂兵身上，紧接着使用两次投掷跳，将杂兵扔到二层钉板上，利用绳子重新回到杂兵身上。再次使用投掷跳将杂兵扔回一层钉板，抓绳子左移，下落蹲在杂兵身上到钥匙下方，后空翻拣钥匙过关。



EXPERT 8

最好成绩：20600（106秒）

流程要点：本关路线如图所示，节省时间的关键是：在2号平台上适时使用倒立，可与平台同时下落从而节约时间。6号平台处的后空翻要掌握好时机同时要按后延长距离。三段跳上9号平台后可直接使用后空翻拿钥匙，而不会使平台下落，但动作要快。

EXPERT 9

最好成绩：20400（104秒）

流程要点：开始后马上连续两个跳跃，反身双手向上爬拿红礼包，后踩蓝开关，接着直接走下，落地前抓绳子。在气锤前后空翻拿蓝礼包躲过气锤。上梯子，赶在火鸟前上平台，抓起杂兵用投掷跳踮脚上绳子，取得黄礼包拿钥匙，刚好赶上杂兵上升，可踩着跳到门前。

EXPERT 10

最好成绩：22100（121秒）

流程要点：本关要把握好幽灵停止的位置。开始后立刻踩黄开关，使红幽灵尽快移动并将最下层的红幽灵定在黄方块上方。在黄幽灵前使用两个后空翻和一个三段跳取得蓝礼包，向右跳拿黄礼包，让过黄幽灵后走下拿红礼包。等最下面的蓝幽灵飘过后立刻下落，踩蓝开关再将最下层的黄幽灵定在黄方块上方，赶在蓝幽灵前连续三个后空翻到最上层拿钥匙。在红幽灵前走下开门。

EXPERT 11

最好成绩：21400（84秒）

流程要点：连续抛接锤子消灭开始的两个杂兵，用三段跳拿黄礼包踩蓝开关后返回拿红蓝两个礼包，然后回到最上层。掌握好跳跃距离可以直接跳到食人花前面，在传送带尽头转身可落在钥匙旁，上抛钥匙再后空翻拣起，连续左跳，利用上升跳的无敌判定躲过食人花的攻击，将钥匙扔到蓝方块上。下落拿锤子消灭最后三个杂兵，捡起门前钥匙过关。

EXPERT 12

最好成绩：25200（136秒）

流程要点：开始后在电网旁倒立，在炸弹跳出后用二段跳到其身后将其点燃，再用三段跳上二层，后空翻到三层最左侧可使两个炸弹不同时点燃，再依次扔到传送带上，利用爆炸的时间差一次炸掉左侧梯子上的六块砖，下梯子，在第二个炸弹爆炸后踩机关上梯子拿黄礼包。下到一层，在炸弹上躲过电网，红礼包上的三块砖已被炸掉，举起炸弹拿红礼包迅速跳出，将其扔在右侧六块砖处，再后空翻上三层，扔一个炸弹到传送带上，下梯子右走，在炸弹爆炸时第一时间后空翻翻过剩余的两块砖。走下可踩在最后一个炸弹上，转身用投掷跳将其扔在门前的砖上，再上梯子向右，先拿蓝礼包，后空翻拿钥匙，左走开门。

火熱秘技

NDS 大合奏！乐队兄弟

◆收集隐藏歌曲



《大合奏》原本35首歌，AMA难度下通关后可以进入EDIT模式的第2项，进去后最下方有两个选项，分别进入，直接点保存后，追加两首歌(《欢乐颂》和《祝酒歌》)；PRO难度下通关后追加1首歌(ENDING的音乐)。联机演奏时会追加《Gメン'75》和《暴れん坊将军のテーマ》，在多人多卡联机评到最佳乐队后，这两首歌在单机模式下也可演奏。

至此，全部40首歌挖掘全了(《大合奏》盒子上就写着40首)，外加官方发布的3个乐谱，一共43首。

——幻陨の妖月

GBA 机动战士高达SEED DESTINY

◆超简单99HITS法：

首先我们要做的是在OPTIONS里打开必杀无限，然后进入TRAINING MODE，选择伊扎克的扎古幻影·斩，把伊扎克的POWER设置最低，战斗开始！先把对手逼到角落，然后发动SEED，发动超杀，在对手落地前再发动超杀……只要时间掌握好，很容易就99 HITS了。(什么，地球人都知道了？那，算我没说……)



——告死天使ZERO

GBA 三国志英杰传

◆超强秘技

开始画面时输入「上上下下左右左右」会听到一声音效，并直接进入菜单，你会发现最初刘备、关羽、张飞的等级都是50，而且金钱是50000。

——EG 白河树月



GBA 三国志孔明传

◆超强秘技

开始画面时输入「上左右下下右左」即可直接进入菜单，你会发现最初诸葛亮和赵云的等级都是50，而且诸葛亮身上有孙子兵法书(每回合兵数回复)，赵云有倚天剑+赤兔马。

——EG 白河树月



GBA 世界传说 换装迷宫3

◆轻松击败魔王夏巴巴

《换装迷宫3》中的最强敌人莫过于雷米遗迹最下层的魔王夏巴巴了，就算我方等级六七十级，也挨不了他两下“泰山压顶”，用魔法的话又没有足够的咏唱时间，近身攻击又容易被秒杀，魔王的实力可以被称为恐怖。但也有轻松取胜的方法。让男主人公换装成宿命传说中的乌德罗，对魔王连续使用“阳炎”，一般5、6下搞定。“阳炎”发招后会瞬移到敌人上方，可以轻松避过敌人的重压攻击，一次出招有4Hit，且每击的攻击力是原来的3倍左右。用得好的话可以无伤灭掉魔王。此法同样适用于斗技场。（当然我方角色等级也不能过低，至少要四五十级。）

——UCG饭 艾塔



GBA 大金刚 摇摆之王

◆开启新模式

模式	密码
Attack Battle 3	65942922
Obstacle Race 4	35805225
Climbing Race 5	55860327

在标题画面时同时按L、上、A、B会弹出一个对话框，此时可输入密码来开启竞赛模式中的一些模式。虽然游戏完成度高的话会自动开启，但对于一些急于挑战的人应该很有用吧。



NDS CATCH！TOUCH！耀西

◆挑战模式和时间模式的开启

在完成得分模式时，所得点数超过300即可开启挑战模式。在在无尽模式中完成3000米以上的成绩，则可开启时间模式。

◆迷你游戏——爆气球



游戏的全部单人模式（得分模式、无尽模式、时间模式和挑战模式）的得分都排行第一，在主菜单后面就出现个小气球图标，点击图标即可玩爆气球的小游戏。

◆不同颜色的耀西

马里奥宝宝落地后，耀西的颜色会根据马里奥宝宝下落时得到的点数不同而在颜色上有所变化，不同颜色的耀西持有的蛋数也不同，具体如下：

耀西的颜色	持有蛋的最大数	下落时需得点数
黑色	50	160
红色	45	140
黄色	40	120
蓝色	35	100
粉红	30	80
天蓝	25	60

——马修

PSP 波波罗古罗伊斯物语

◆避免恶性BUG

在PSP版的《波波罗古罗伊斯》发售两天内，部分玩家就发现有让游戏无法继续的恶性BUG。而不久官方就公布了解决办法。只要在“冰之魔王篇”的第4章“小さな平稳”的那段自由时间内，不要去乘坐“ガミガミシティ”中的动力塔的电梯便可。否则的话在“暗之狮子王篇”第2章通过“铁の桥”时便会出现主角掉下桥的现象。

PS：“冰之魔王篇”第4章只要在王城里说两句话就过了，大家可不要乱跑哦。

——苍蓝





文 雷伊

研修医 天堂独太

——剧情鉴赏（下）

研修医 天堂独太	NDS
研修医 天堂独太	
◆Spike◆AVG◆2004年12月2日◆日版	
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元	
◆对应周边未定	

病历四 绊

随着炎炎夏日的离去，秋天也悄无声息地如期而至了。空气中少了那种让人透不过气来的灼热，取而代之的是让人瑟瑟发抖的寒意。

我在圣命医大的屋顶天台上见过几次麻生医生，虽然她一直入神地向远处眺望，但我知道，实际上她什么都没有看进去，仿佛这世界上的一切都不在她的视线中一般。她总是无依无靠地伫立在秋风之中，任凭寒风将她的长发高高抛起。这样的日子一天天地过去了，终于在有一天的下午，这种看似平静的生活开始全线崩溃……



我准备就一位患者的症状咨询一下麻生医生，但是刚走到第三值班室前，一阵玻璃破碎的声响便传入了我的耳朵，不详的预感顿时涌上心头。我撞开了值班室门，麻生医生已经倒在地上失去了知觉，周遭全都是碎玻璃片。她的手边有一个小药瓶，虽然我尚是一名医学新手，但我却一眼认出了瓶中的药物——巴比妥，一种未经许可绝对禁止服用的安眠药！麻生医生的心跳非常微弱，脉搏也有些紊乱，必须很快进行医治才行。但是，究竟是什么事情让她对生活如此失去信心的呢?

我连忙抱起麻生医生冲出了第三值班室，在走廊里，我迎面撞上了正准备出去巡诊的上户爱医生。眼前发生的一幕让她非常震惊，但是已经没有时间去向她解释什么了，我继续向抢救室奔去，上户医生则去把此事通知给柏木医生。

我轻轻地把麻生医生放在了抢救室的病床上，豆大的汗珠从脸颊滑落，但我却已经顾不上去擦了，因为现在首先要做的，是帮麻生医生洗胃，在这之前，我必须先准备好粗的管子和温水。

抢救室的门被推开了，柏木医生和上户爱一起冲了进来。柏木医生一脸严肃地看着急得团团转的我，大声叫道："你在干什么！洗胃的时候必须取左侧位！"

"啊，对不起！"我这才想起刚才一时紧张，竟然搞错了麻生医生的卧位。

"镇定点，天堂医生。洗胃管由我来插入，你快去准备洗胃器。"





“是，是！”我连连点头。

“上户君则负责观察生命体征。”柏木一边回过头去吩咐上户爱，一边指导着我对麻生医生进行洗胃，“在洗胃器里将温水以每次200毫升的频率渐渐注入！不断重复，直到排液变透明为止！”

“是！”我照着柏木医生的嘱咐仔细地将温水注入，来回几次之后，排液终于变透明了。接着，我又将事先准备好的活性炭与柠檬酸镁及山梨醇一起让麻生医生服用了下去。

3个小时后，麻生医生的生命迹象终于稳定下来了。

“麻生医生她……得救了吧？太好了……”我看着安祥地躺在床上的指导医生，一直悬着的心终于开始释然。

“上户医生，不好意思，请把这件事通知给泽井教授……”柏木医生擦着汗说道。

“嗯？”上户爱有一丝疑惑。

“有医生在医院中自杀，这样的事情没理由不报告给泽井教授吧？”

“啊……明白了。”

“关于麻生医生的这件事，对于其他人你们两个一定要保密……除非接到教授的指示，不然就是算医院内部人员也不准透露半点风声。”柏木医生补充道。

“这……”上户爱对柏木医生的这种处理方式有点不理解。

“虽然这有些讨厌，但是对于一个女性，同时又是著名的外科医生来说，自杀未遂这样的事情我觉得还是要妥善应对的好。”柏木无奈地擦着汗说。

正如柏木医生所言，在麻生医生自杀未遂这件事上，泽井教授在圣命医大内采取了极密对待的态度，不仅如此，连我们实习医生与麻生医生的会面也受到了严格控制。

数日后——

“哈啊，虽说秋天到了……可午饭为什么还是让我吃些这样的东西啊……”我坐在中庭的长椅上，望着手中硬邦邦的面包直摇头，“还是去乃木医院打工的好啊……”

“嘭！”迎面砸来的足球打断了我的思绪，映入眼帘的，是小光那张怒气冲天的小脸。

“小、小光！为什么突然……”我捂着脑袋一脸委屈道。

“什么为什么！”小光捡起球，反问道。

“诶？”

“你不是说常来我房间找我一起玩的吗？为什么一次都没有来！而且我听说，你最近和医院里的大众情人打得火热！”

“大众情人？啊……你难道说星幸小姐？啊，没、没有什么打得火热啊！”我连忙解释道。

“那小独为什么这么狠心……”小光扭过头去，将怒气变成了冷静。

“狠心？为什么这么说。”

“不是吗？我这么可爱的孩子却一处都去不了，只能待在这样的医院中。你明明跟我约定过的，为什么不遵守诺言呢？”

“啊，对了……这么说来的话我确实跟你约定过，啊哈哈哈……”我这才恍然大悟，尴尬地大笑。

“笑什么，我原以为只有小独才能理解我这种不幸的生活呢，呜呜呜……”小光双眉紧皱地低下了头，泪水顺着她稚嫩的脸颊轻轻滑下。

“不、不幸？啊，不，小光，先别哭了……叫你别哭了……”

“呜呜……这怎么能让人不哭呢，像我这种可怜的少女只知道一味地相信你们大人，结果却总是受到伤害……”听我这么一说，小光反而哭得更厉害了。







“啊，等等小光，对不起，真的很抱歉！”我这才意识到自己犯下了多么严重的错误。

“真的？”小光连忙擦去泪水，两眼充满希望地看着我。

“真的真的！”

“那你愿意来小光的房间玩吗？”

“去去！当然去！”我连连点头。

“那么我就原谅你，你可要遵守约定哦。”

“啊哈哈……对不起对不起。”

“不过你吃的午饭还真是惨不忍睹呢。”小光盯着我手中的面包说道。



“连你都这么说我……”我默默地在心里念道，确实，对一个医生来说，这种生活实在是太落魄了。

“啊，原来你在这啊，天堂医生。”一个甜美的声音渗入了我的心扉，是星幸小姐！

“啊！不好，对手登场了！”小光见状，连忙躲到了我的身后。

“诶？”星幸一脸疑惑。

“啊，没什么没什么。发生什么事了？”我问。

“没什么。这段时间天堂医生太忙了……不能好好地见面了。”星幸笑着说。

“啊……最近确实忙得焦头烂额呢！”我这才想起星幸小姐还不知道麻生医生自杀的事情。

“医生你经常在这里吃午饭呢。”

“惨不忍睹的午饭吧！”小光感叹道。

“呵呵，不过不要紧了。我听说天堂医生一直吃些难吃的午饭，所以……”星幸扬起头，一脸自豪地从身后掏出了一个饭盒，“看！我亲自为他做了便当！”

“诶？”我和小光不约而同地大吃一惊，吃惊的不仅是星幸突然为我做了午餐，更因为眼前的这份便当实在是丰盛异常，花色和香味都相当具有诱惑力，“真的……真的太棒了……”我们吃惊地目瞪口呆。

“我以前不是说过要帮你做便当的吗？医生。你喜欢吗？”星幸眯着眼睛看着我。

“喜欢是喜欢……可是意思，这么豪华的便当我……”我下意识地把手中的面包藏到了身后。

“对！快拒绝她，小独！”小光在一边煽风点火道。

“但，这是星幸小姐特地为我做的……”

“怎么了，快吃吧。”星幸把饭盒递了过来。

“当、当然了！那我吃了！”我再也掩饰不下去了，伸手把饭盒接了过来。

“好高兴！那以后我每天都给你做吧！”

“啊哈哈哈，我也好高兴！”

“呜……够了够了，你自己觉得自己幸福就行了，我这个不幸的美少女，还是一个人静静地躺在病床上离开这个世界算了。”小光一脸委屈。

“诶？”星幸被小光的话语搞得一头雾水。

“啊，没什么没什么！那么，小光，我等下再到你病房去玩吧。你要不快回去的话……上户医生可又要生气了。”我一边解释，一边想办法让小光先回病房休息。

“切！你一定要来哦！”

“那当然！快，快点回去吧！”

“啊，要不姐姐我带你过去吧？”星幸走到小光面前，伸出手道。

“不用了！我自己会回去。”小光没好气地说，“对了，这是给你的黄牌，这个罚到两枚你就要下场了，小独！”小光离开前，把一张黄色的卡片丢给了我。

“真是个精神的孩子呢，这么小年纪就来医院真是太可怜了。”望着小光远去的身影，星幸无奈地叹了口气。

“嗯……”我咀嚼着口中的美味轻轻点了点头。

“不过，对外科部长来说，把孩子安排在自己身边也许反而会更安心些吧。

“诶？外科部长？”

“啊，医生，你还不知道吗？小光她可是泽井教授的独生女啊！”

“诶？是……是这样啊，那她到底得了什么病？”认识小光这么久了，我这才发现自己对她的病情还是一无所知。

“这……我没有看护过她，所以详细的我也不太清楚……”没想到星幸对此也是毫无头绪。



现在是白天，医生们应该还在员工室，于是我决定去那里向柏木医生问个究竟。

"请问柏木医生在吗？"我推开了员工室的门。

"嗯！怎么了，是天堂医生啊……我猛的还以为是泽井教授呢！"柏木医生吃惊地看着我。

"诶？"

"啊，不，声音乍一听有点像。啊哈哈哈……有什么事吗？"柏木爽朗地笑道。

"其实……我是听说上户先生负责护理的小光是泽井教授的女儿……"我开门见山地说。

"啊，那个孩子啊，她很可怜的，得了白血病。"

"白血病？"我有些不敢相信自己的耳朵。

"从4岁开始就一直进出医院，虽然身体看起来那么精神……"柏木无奈地摇了摇头。

"白血病啊……难怪上户医生有点神经质了，这也无可厚非。"我这才明白了为什么上户爱平时对小光这么苛刻。

"哈哈哈，上户医生怎么说你了？"柏木笑道。

"诶？啊，没什么……"

"上户医生最近心情似乎很不好，似乎是和她男朋友吵架了。"

"男朋友？就是那个本来要到这里来实习的那个人？"我问。

"不错，就是那个因为你来了这里，所以才转到别的医院去的可怜虫。不过似乎在别的医院混得还不错。"柏木医生挪了挪眼镜。

"诶？"

"最近，听说他还和他们那里的护士一起去塞班岛玩呢，所以我才这么说的。如果被上户医生知道的话，以她的性格肯定是接受不了的……所以，这些事情只能先瞒着她。"

"啊……"我没想到上户医生的男朋友竟会是这样的人。

"嗯，暂且就是这样了，小光的事情以后也请天堂医生你多多关心一下……还有，和上户医生的关系要搞好些。"

"明白了，对了，麻生医生的情况怎么样了？"



"唔……我也不太清楚，泽井教授让我不要插手，不知道他心里到底是怎么想的。"

原来小光得的竟然是白血病……我开始后悔自己当初对待小光的态度了，对这样一个可怜的孩子提出的最简单的要求，我竟然一直推委。我决定用行动来弥补自己的过失，在此之前我准备先和平吉先生商量一下，一起探讨让小光开心起来的方法。

平吉的病房里再度传来了女子的惨叫，但没想到的是，色胆包天的平吉这次居然对弗洛伦斯护士长动手动脚了，不过护士长终究不是好惹的，她没收了平吉的招牌——手镜，还愤愤地教训了他一顿。但是，平吉也留了一手，因为在他病房里，还有满满一抽屉一模一样的手镜！

平吉建议我带小光去看一场足球赛，同时也开始对圣命医大对自己的态度产生了一丝怀疑——他的癌症已经康复得差不多了，可医院方面却一直不许他出院……

我匆忙赶到了小光的房间，准备把邀请她一起观看足球赛的消息告诉她，可不巧的是，上户爱正在她房间准备帮她验血，我只得将这个消息原封不动地忍了下去。小光看见我的赴约，高兴地要求我帮她验血，这一举动让身为小光担当医生的上户爱很是郁闷。

正如所想的那样，小光的恶性白血球数量已经开始激增了。

"嗯，情况不妙啊……小光是从4岁开始得





病的吧？”我问上户爱。

“嗯……化学疗法、干扰素……虽然已经尝试过很多疗法……但其效果都只是暂时性的，过不了多久就……”上户爱无可奈何地说。

“就再发……吗？”

“不错，一次又一次地把她带进无尘室，然后一次又一次的复发……”上户爱默默地低下了头，“像她那么活泼的孩子，不喜欢一直关着不动，所以曾经还从无尘室里逃走过一次。”

“逃走？”

“嗯……所以从那以后，只要是小光进无尘室，我总会每隔一个小时去看一下情况。”

“嗯……”

“那孩子……头发已经掉得差不多了，还经常会有想要呕吐的感觉……我有时真的觉得这孩子来到这个世界就是单纯为了来受苦的……”上户爱揉了揉眼睛，来医院这么久，我第一次见到她这么温柔。

“那骨髓移植怎么样？”

“当然，找骨髓捐献者已经找了好几年了，但是却一直找不到与小光匹配的骨髓……”

“确实……连家族成员间骨髓的匹配率也只有1/4，那没有血缘关系的人之间就几乎是几百、甚至几万分之一了……嗯！等一下！那泽井教授的HLA怎么样？”我脑海中突然划过了一丝希望。

“当然这是最早就调查过的，但是并不匹配……”

“这样啊……那，这次还要把她带到无尘室？”

“不错……只能再将她放进去一段时间了……”上户爱压低了嗓门。

“对了……上户医生。让我去对小光说要进无尘室吧。”

“天堂医生……”上户爱对我突然提出的要求感到有些无所适从。

“至今为止，我一直都不知道上户医生这么辛苦地照料着小光……我还一直轻松地和她接触……”我自责道。

“这也是没有办法的事情，因为你不是她的担当医生啊。”上户爱倒是开始体谅起我来，她欣然答应了我这个小小的要求。

但是……我的劝说并没有对小光生效，也许是“无尘室”这三个字对她来说代表着太多痛苦的回忆了吧，她不仅没有答应进入无尘室，还丢给了我另一张黄牌，把我赶出了病房。

我垂头丧气地看着手中的黄牌不知所措，就在这时，弗洛伦斯护士长的大嗓门从走廊的另一头传了过来。

“深草先生，不要这样不要这样！”护士长大叫道，在她身边的，是已经收拾好包袱准备离开医院的平吉。

“我已经下定决心了，我不想再待在这种地方！”平吉一把推开弗洛伦斯，把背上的包裹重新调整了一下位置，“护士长，你快让开！真是的，到底把人当什么东西啊！”

“平吉先生？到底发生什么事了？”我不明白到底是什么事情让一向大大咧咧的平吉如此气愤。

“哦，是你啊，那个叫泽井的男人真不是个东西！”平吉愤愤地说。

“泽井教授？这到底是怎么回事？”

“深草先生说泽井教授把他当做实验的动物！”没等平吉开口，一旁的弗洛伦斯先插了嘴。

“这……怎么可能……”

“我听说啊，那家伙给我吃‘泽井POWER FLEX’根本就不是为了要治我的癌症，而是要为了让自己在医学界发表相关论文，仅此而已！”平吉越说越激动。

“等、等一下！”我实在无法想像救人无数的外科部长会是这样的人。

“这根本就不是在针对我的病情来下药！当我不听话的时候，他就不给我药；我如果言听计从的话，他就把药送到我的手上，有时候这会让我的病情变得更差。”

“所以说你才觉得泽井教授有什么想法？”弗洛伦斯问道。

“不错，而且我听说，泽井这家伙不怎么和病人接触，只是一味地待在房间里面写论文。他要的，只有名誉和声望！我不想再让这样的家伙糟蹋我的身体了！”平吉猛地用身体撞开我

和弗洛伦斯，“快、快让开！”

“平吉先生！冷静点！我现在直接去问泽井教授！在此之前，请你先在这里等一会！”我连忙赶上前去，张开双臂堵住了平吉。

“唔……唔……”平吉有些犹豫。

“拜托了！”我弯下腰去，鞠了个躬。

“唔……既然你都说到这份上了……”平吉托着下巴考虑了片刻，终于答应了我的要求。

平吉先生说的话是真的吗？泽井教授威严的外表难道真的仅仅是件掩人耳目的外衣吗？我怀着忐忑的心情扣响了外科部长室的房门。

“天堂君，有什么事吗？”教授微笑着把我引进了房间。

“啊，是的……那个……是关于泽井教授的病人的……”我支支吾吾地说。

“我的病人？”



“深草平吉朗先生……”

“深草平吉朗先生……他不是想出院吗？”教授似乎已经知道了平吉准备出院的事情。

“啊，是的……而且平吉先生……还听到了一些奇怪的传闻。啊，不，虽然好像是出处不是很明白的传闻……啊哈哈……”我挠着脑袋傻笑，企图缓解一下现在尴尬的气氛。

“我为了确认一下自己所开发的药品的效果，利用病人进行实验……是这样的传闻么？”

“诶？嗯……哈哈哈……”我继续大笑道，没想到泽井教授所说的竟然跟传闻如出一辙。

“天堂君，那你是怎么认为的呢？”教授表现得异常平静。

“诶？”

“你觉得……我泽井会如传闻的那样，为了自己的研究而牺牲病人的生命吗？”

“诶？啊，这……”我实在不知道该如何回答。

“哈哈哈哈！”泽井教授突然失态地大笑起来，平素稳重的作风如今在他身上已经荡然无存，“那我就告诉你实话吧！为了自己所发明的药，不管牺牲多少病人我都在所不惜。”

“啊啊？”没想到这样的话竟然从一直让我尊敬的泽井教授亲口说出来，我着实愕然了。

“哼哼哼哼……”教授阴笑着说，“如果这样能使药研究完成的话，就能拯救比牺牲的病人多几倍、不，甚至几千倍几万倍的人……我对此坚信不疑。”

泽井教授已经完全脱去了昔日的伪装，现在在我眼前的，只是一个赤裸裸的为了自己的利益不择手段的卑鄙之徒。

“实际上，那个药是为了我的女儿而制作的。”教授突然停止了那让人不寒而栗的阴笑说道。

“小光？”

“哦？你认识？”教授显然对作为实习医生的我认识小光有些吃惊，“虽然对现在的孩子来说的话，白血病的治愈率可以说是100%了。但是，小光却例外。我尝试过各种各样的化学疗法，却还是会立即再发。”

“而且骨髓移植的捐献者也不容易找到吧？”

“我们家族内如果有和她匹配的骨髓就好了，可惜却不行……连‘泽井POWER FLEX’对我女儿也没有效果……虽然它被称为世纪万能药，但实际上却还没有完成。”泽井脸上划过一丝忧虑，“天堂君！”他忽然喊起了我的名字。

“在！”

“这是一个赌注。”

“诶？”我有些不明白教授所云代表何意。

“如果可以拯救几亿人的生命的话，那也许就会得到全世界的赞赏和尊敬吧；但如果不成







功，那我就只能以‘为了自己的地位而不断追逐梦想的卑劣科学家’这样的称号而告终了……”泽井满怀觉悟地说，“我不知道你是怎么想的……但我确实已经开始我的赌注了。对于深草先生，我没什么好说的。但是，有一件事你必须跟他说明。如果现在停止服用‘泽井POWER FLEX’的话，那他在半年内‘必死无疑’！”泽井诡异地笑道，他那看似沉着的表情让我不由地打了一个寒颤。



我把泽井教授的话原封不动地转告给了平吉先生，平吉先生当然对此事非常懊恼，但是他最终还是答应了留在医院接受治疗……因为，此时的他，已经没有别的选择了……

之后的几天里，医院都没有发生什么重大的事件，日子就这样波澜不惊地一天天从我身边流逝。有天中午，我在医院中庭碰上了正在吃午饭的増居，他喜滋滋地把饭盒中吃了一半的便当摆在了我的面前，据说那是星幸特意为他做的，但我知道，这一定只是场误会。星幸这次特意为我准备的便当都是些比较容易变质的食物，因为怕我今天中午没有和往常一样来中庭赴约，为了不浪费这些食物，她才把便当送给了正好经过的増居，但没想到竟然会让増居产生如此误会，真是让人哭笑不得。听星幸说，麻生医生已经康复了，但是医院对其出院也采取了绝密的态度，因此并未引起太多人的注意。

东京又下大雨了，不知为什么，这场秋雨让我想起了真夜小姐擅自离开圣命医大那天的那场大雨，同样让人窒息，雨点中同样夹杂着绝望……

我刚到办公室没多久，房门就被一阵急促的敲门声扣响了。我打开房门，见到的是气喘吁吁的上户爱。

“天、天堂医生！小光她……不见了！”上户爱上气不接下气地说道。

“你说什么？”我显然对这样的消息毫无防备。

“我走遍了第一病栋和第二病栋，都不在！”

“那平吉先生那呢？”我焦急地问。

“我当然问过了。啊，怎么会这样的，早知道就应该把她强行带进无尘室了。”上户爱捂着眼睛说道。

我立马冲出了房门，开始毫无头绪地在医院里寻找着小光的下落……最后，我终于在中庭找到了小光，不过她已经倒在地上，失去了知觉，任由雨点冲刷着自己幼小的身躯。

“呜呜……该怎么办？该怎么办……”上户爱见此状，竟然不知所措地哭了起来。

“上户医生！快！快点准备抢救室！”我小心翼翼地把小光抱在怀里，边用体温温暖着她冰凉的身体，一边吩咐上户爱道。

“唔、唔！”上户爱应声道，可是苍白的脸上却早已失去了往日的自信。

“血压下降，快注射强心剂！”我望着抢救室病床上的小光，拜托上户爱辅助我进行抢救，但是上户爱却呆呆地站在那一动不动。

“上户医生！”我大声喝道。

“我去叫泽井教授！”经我这么一喝，上户爱终于缓过神来，“不行！我……我根本不能判断了！”她捂着脑袋痛苦地说道，向门外走去。

根据小光的 X 光片来看，肺部有白色的阴影，她感染了肺炎！

“好热……好热……”小光吃力地说道，刚才注射的解热剂让她身体感觉有些不适，“好热……小独……小光会死吗？”

“别说傻话！你马上就会好起来的！我们还要一起踢足球呢！”我紧握着小光的手说。

“哈……哈……”小光笑着，晕了过去。

泽井教授终于赶到了，他辅助我帮小光度过了危险。同时，他还让我取代上户爱做小光的担当医生，上户爱发现自己没有能够为小光做些什么，万分自责地冲出了抢救室。

上户爱呆呆地站在雨里，雨水和泪水已经混为了一体，白大褂在雨中已经失去了耀眼的白色，我没有上前阻止她，因为，我知道此时我的任何劝阻都无法磨灭她心中的自责。

3 小时后，小光终于再次睁开了眼睛。

“爱姐姐人呢？”这是小光醒来后的第一句





话。

“诶？爱姐姐现在正好有点事情……”我说了个没有恶意的谎话。

“小光不是好孩子……所以爱姐姐现在一定很讨厌小光吧？”小光皱着眉头说。

“你说什么啊，不可能的啦！”

“但是、但是爱姐姐为什么不在这？”小光还是有些不太放心。

“所以我才说她正好有事啊……”我心虚地说道，正在此时，我的PHS手机响了，电话那头传来了柏木医生的声音。

“救护车那边打来了电话……上户君……发生交通事故了……”

“上户医生！”我大吃一惊道。

“好像是送到你曾打过工的乃木医院去了。”

“我，我马上过去！”

“怎么了？爱姐姐怎么了？小独？”小光满脸疑惑地问我。

“啊，啊哈，没什么没什么，爱姐姐感冒了，所以在医院休息。”我随便编了个理由，“我现在过去看看她，放心，我一定会带爱姐姐回来的！”

乃木医院。

上户爱满是伤痕地躺在手术台上，昏迷不醒。

“你果然还是来了啊，新兵！虽然外伤只有左下肢骨折，但是由于动脉损伤引起的大量出血，现在她还意识不明！”卡洛斯说道，他已经穿好了手术服，准备帮上户爱动手术了。

“上户医生！上户医生！我是天堂！你听见了吗？上户医生！”我大声地喊着。

“呜呜……”上户爱慢慢张开了眼睛，但是没过多久又昏了过去。

“根据司机所言，她好像在雨中没有打伞，直接就冲向了马路，这……难道是自杀？”

“自……自杀？”我没想到继麻生医生之后，上户爱也对生活彻底绝望了。

“对了，她好像是你同事吧，如果再这样下去动脉会不断坏死，从而危及到她的生命。要是优先考虑人命的话，也许就只有切断下肢了。”卡洛斯无奈地耸了耸肩。

“切断？怎么会这样……不行！怎么能截肢！上户医生还这么年轻……她比我要优秀多了……”我连忙否定了他的想法。

“天堂君！伴随骨折发生的膝窝动脉损伤切断率是多少你知道吗？”卡洛斯反问我说。

“诶？”

“75%！”

“但、但是……上户医生以后还要在医疗事业上大展宏图的啊！切断双腿的话……这绝对不行！”我的态度相当坚决，我不敢去想像上户爱医生下半辈子在轮椅上的生活将会有多艰难。

“哈哈……我早就知道你会这么说！”卡洛斯突然大笑道，“除了截肢外，能拯救这位大有前途的女医生的方法只有一个……那就是下肢血行再建术！”

“血行……再建？”我重复着这个有些陌生的名词。

“为了复原损伤的左腿动脉而采取右腿静脉来修补的手术！”卡洛斯解释道，“这是个大赌注，如果不迅速准确地做手术的话，那最后就真的只有切断病人的双腿了，有的时候甚至会危及生命！”

“唔……”我沉思了片刻，虽然明知此手术将会困难重重，但我还是决定铤而走险，因为这是保全上户医生双腿的惟一办法。

“绘里，你辅助准备器械！天堂君，你让病人背对我们躺在手术台上，并固定病人！”卡洛斯吩咐道。

手术灯点亮了。










“刚才已经局部麻醉了，这样即使做手术应该也感觉不到疼痛了。天堂君，下面就交给你了！”卡洛斯对我说道。

“诶？”我有些怀疑自己是不是听错了。

“由你亲自来完成！否则就只有截肢了！”卡洛斯的意向也很坚决。

我不可能让上户医生截肢，但是血行再建……我真的可以吗？如果上户医生失去双腿的话……那小光一定会非常伤心的！到现在为止……真夜小姐……内藤先生……不都一一都得救了吗！上户医生……我眼前的这位病人……我没有任何理由逃避我作为一个医生应尽的责任！

“明白了！我做！我要救她！”我对卡洛斯斯点了点头，“院长做指导医生，绘里小姐帮我准备器械！拜托了！”

“随叫随到！”绘里笑着说，似乎早就意料到了我会做这个决定一般。

“那好，新兵！血行再建就交给你了！在这段时间里，我就负责骨折部位的固定！”卡洛斯也对自己的任务相当明确。

“现在开始采取右下肢的静脉。”我深深吸了口气，将手伸向了绘里，“绘里！给我手术刀！”

“是，手术刀在这里！”绘里的脸上始终保持着她那招牌笑容。

我接过手术刀，开始切割表皮，在卡洛斯的指示下，一切都进行地有条不紊。静脉很快就采取完毕了，而之后的移植和缝合工作也进行地相当顺利。没想到我初次接触此类手术又打了个漂亮的胜仗！

3小时后。

“唔唔……”上户爱吃力地睁开了眼睛，她似乎还对发生在自己身上的事情一无所知，“天、天堂医生！这里是……我的脚……”

“已经不要紧了，这是我以前打工的医院。上户医生你遇到了交通事故，被送来了这里。”

“交通事故？呜呜……”上户爱这才恍然大悟，轻声哭了起来。

“已经没事了。”我安慰道，“上户医生，你一定很累了吧？小光的事情……真的……太让你操心了。所幸你没事……太好了……真的太好了……”

“谢谢……我有点不好意思……从小光倒下后……我就失去了自信……”

“医生……”我看着眼前柔弱的上户爱，之前她的刻薄带给我的困扰此时已经荡然无存。

“这……与学生时代想比……完全都没有进步呢……”上户爱扭过头去说道。

“学生时代？”

“唔……那时发生过与现在一样的事情……”上户爱轻轻闭上了眼睛，“医大2年级的时候……我与入住小儿科的女孩子关系很好……她叫弥生，刚满10岁。她……得的也是白血病……”

我没有作声，只是静静地聆听。

“她发病的时候，和小光一样也是4岁。所以，连小学都没怎么去上，运动会和远足更是一次都没有参加过。我那时还是学生，所以只能抽时间去弥生的病房探望她，做不了其他大事。最多只是看着她学习，读书给她听什么的。”

“唔……”我轻轻点了点头，以让上户爱知道我此时正在听着她的讲述。

“有一天，弥生眼睛里充满着泪水跟我说，‘爱姐姐，我想和大家一起去远足。’于是我拼命要求弥生的担当医生答应这个要求，并保证远足的时候有我陪着弥生，绝对不会乱来。”

“那最后得到许可了吗？”我问道。

“嗯。”上户爱点了点头，“弥生高兴坏了，我们在巴士上唱歌欢笑，在河边野炊、钓鱼……弥生这么开心，我还是第一次见到，不过……这也是最后一次。弥生……在一个礼拜后就去世了。”

“怎么会这样？”

“在远足中消耗了太多体力，弥生感冒了，最后引发了肺炎……已经没有回天之力了……”上户爱捂住眼睛失声痛哭，“没有任何人责备我，弥生，以及她的父母都没有……他们反而因为我教她孩子学习，成为她的朋友而感谢我……呜呜……我，要是我没有带那孩子出



去……那她一定能活到现在……”

“所以上户医生你才一直……说我做的事情都是多余的？”我这才明白为什么上户医生平时对病人要求如此严格。

“这不是人们所说的人情味。我只是想逃避……医生？我，真的是个让人讨厌的女人吗？”上户爱满眼泪水地问我。

“怎么会……”

“我是个让人讨厌的女人，我以前说过‘都亏了你来这里，我的男朋友才被调到别的地方去’这样的话……但其实你根本就没什么错……这些你都知道吗？”泪水顺着上户爱的脸颊滑落，“真是个讨厌的家伙，我真的很卑鄙……”

“上户医生……不要再自责了……”我安慰道。

“再怎么自责都无济于事了……我还是让小光逃走了……”

“啊，不……没这回事……上户医生！小光可喜欢上户医生了！”

“怎么会……”上户爱擦干了泪水，不解地看着我。

“因为喜欢你……所以才会跟你撒娇，所以才会知道医生你一定会去追她，所以她才会逃走啊……”我用异常温柔的语气解释道，“你知道小光醒来时说的第一句话是什么吗？她问‘爱姐姐在哪里？’”

“小、小光？”

“她以为上户医生没有在她身边是因为她自己是个坏孩子，是因为你讨厌她。所以请一定要回到小光身边啊！我已经跟她约定过了，一定要带爱姐姐回去！”我在床前深深将身体弯成90度。

“天堂医生……”

“泽井教授让我做小光的担当医生，但是说实话，我一个人的话没有什么自信，所以拜托了，请帮助我！一起让小光的身体复原！”

“嗯……”上户爱的泪水又来了，“天堂医生，你一直都是这样的吗？”

“一直？”我有些不解。

“你一直都这样把别人的事情当成自己的事情这样热心处理吗？”

“啊，不……有的时候不也经常被说是多余的多管闲事吗……”我不好意思地说。

“不……不是这样的……只要有你在，我总觉得能将内心隐藏的事情全部暴露出来……你真是个不可思议的人呢。也许，只有你才能将那个人的心打开吧……”上户爱若有所思地说。

“那个人？”

“麻生医生……”

“你见过她了？”我有点出乎意料。

“其实昨天，我看见她进第三值班室了……”

“是吗……麻生医生已经回医院了……”

第二天一大早，我就赶到了医院，准备去看看麻生医生的情况。说实话，我心里还有些紧张，因为照麻生医生平时的习惯来说，在碰到什么失意的事情后，定会用酒精来麻痹自己。



刚走到楼梯口，我就见到了麻生医生，但是她的举止却让我大为惊讶。她已经换上了白大褂，笑咪咪地站在我的面前。

“快进来吧！”她微笑着把我带进了值班室，仿佛数日前发生在自己身上事情根本就没有存在过一样。

更令我瞠目结舌的是，现在的第三值班室，也已经今非昔比了。值班室内装饰一新，各种医疗器械一应俱全，我实在无法将其跟昔日那个充满着酒气的颓废之地联系在一起。

“这是下周正式开张的第三外科诊疗室。”麻生医生看到我惊讶的表情，不禁笑道。

“诶？第、第三外科？”

“不错，是心脏专科。我这被称为‘神之手’的天才外科医生就是这的主任。”

“那就是说……麻生医生又回到岗位上了？”我兴奋地问。







"讨厌，你觉得我这么年轻美貌就要退休了么？"麻生医生又是妩媚地一笑，"呵呵，天堂君，我都受到你不少照顾呢。谢谢了！"

"啊，怎么会……"面对麻生医生的道谢，我不知如何是好。

"麻生铃终于自杀未遂生还了！"医生突然用一种极其严肃的语气说道。

"麻、麻生医生……但、但是为什么？"

"为什么自杀？"麻生医生又猜出了我想要说的话。

"啊，嗯……"我低下头去，生怕自己的问题引起医生反感。

"这都是因为一个男人。"

"那个男人……难道是……泽井教授？"我试探性地问道。

"你怎么会知道？难道是从泽井那里听来的？"



"不是，只是在内藤先生手术前，我看到了你和教授的争执……"那天的画面又一次浮现在我眼前。

"呵，你还真是个不错的跟踪者呢。"

"啊，有的时候可能是吧……那发生后，医生你就再度喝酒……"

"酩酊大醉地出现在了手术室，对吧？"麻生医生笑着问。

"啊，是的……所以我才觉得……"

"但这为什么不能是单纯的上司与部下之间的关系呢？"麻生医生反问道。

"啊哈……这……"我有些为难，不知如何回答。

"呵呵……不错的推理，精彩！"麻生医生伸出大拇指笑着说。

"别这么说！那，麻生医生你和教授之间真的是……"

"不错，是大人之间的关系。虽这么说，但我却还有点孩子气不是？虽然泽井送给我做礼物的猫早死了……但是我还一直带着这个铃铛……"麻生医生说着，轻轻摸了摸挂在项间的铃铛，"但是，一切都已经过去了，虽然我想过离开这个医院，不过因为那种男人离开这里是不是反而代表着我失败了呢？于是我问他能不能让我在这开这第三外科，他犹豫了一会……但是后来你猜他怎么说的？"

"怎么？"

"'那好吧，如果你开个心脏外科的话，那医院的生意肯定会好起来的。'"麻生医生苦笑道，"那个时候的事情你还记得吗？"

"那个时候？"

"你为孩子的事情拼命奔走的时候……"

"真夜小姐那个事情吧……"我恍然大悟。

"我小时候……父母就因为飞机失事去世了……我是被社会福利抚养长大的。"麻生医生深深吸了口气。

"啊，嗯……童年时代就没有父母陪伴……这真的很孤独。"我低下了头，又想起了自己那过早离开世界的母亲。同时也开始开始理解为什么麻生医生之前那么反对真夜小姐生下孩子。

"不……并不是什么孤独。从没得到过任何人的爱，认为自己并不应该生活在这个世界上……你知道这是什么感受吗？在孩提时代就受到大人们的冷眼相加……"

"但是，你最后却还是进入了圣命医大……"

"这也是没有办法的不是吗？为了得到别人的认可，我就只有努力学习。拼命学习，拼命打工赚钱……最后终于成为了医生……而且，遇见了泽井……"说到这里，麻生医生放慢了语速，"泽井作为新晋的天才外科医生而备受瞩目……我想得到泽井的认可……只要得到了这个受到全世界赞赏的男子的认可，那这就相当于对到现在为止一直无视我的人们的胜利宣言了。"

"于是……你才努力成为了'神之手'？"

"呵呵……我拼命磨练手术能力……那个时候，正好是泽井开始远离临床，潜心研究新药的时候。所以我想用我的实际行动……来让他认可我……但是……"

"但是？"我疑惑地问。

"让泽井教授认同作为医生的我的心情，在不经意间竟然变成了让他认同我作为女人、爱上我的心情了……而且，我还怀了他的孩子……"麻生医生无奈地说，脸上透露着一丝哀伤，"我……很高兴……当然，泽井作为院长的女婿，是要继承这所知名医院的，我并没有想破坏他这种状况……我想生下来的孩子以后由我自己养育就行了……只要泽井能为我们拥有孩子开心，那我就感到幸福了。但是……泽井他怎么都不答应我这么做。"



“怎么会……”虽然我已经知道了泽井教授的为人，但是却不曾想到他竟会如此狠心。

“天堂君，你知道这是为什么吗？”麻生医生用手指梳理了一下头发，说道，“因为，除了泽井他老婆和我外，为他怀孕的女人还另有其人。”

“诶？”

“在他和院长的女儿结婚前，曾经和一个护士交往过，那个女子和我不同，在泽井还没有成名之前她就为他倾尽了一切。”

“啊，是……”我细心地倾听着麻生医生的叙述。

“但是，之后的事情却像廉价的连续剧一样……刚刚崭露头角的泽井恭介盯上了院长，向院长请求能否和他的独生女交往。于是他就这么简单地抛弃了交往中的护士……”

“这，怎么会这样……”

“这是他亲口跟我说的，不可能是假话。泽井就这样得到了富贵与权力，向着世界著名医生的道路平步青云。但是，在那个过程中，他却犯了个失误。”

“失误？这是……”我有些不太明白。

“你大概已经猜到了吧？被泽井抛弃的护士怀孕了，但是她却对泽井隐瞒了一切，与其他人秘密结婚，并把肚子里的男孩生了下来。”

“也就是说……教授他不知道自己的孩子被生下来了？”我问。

“嗯。他大概被蒙蔽了10年左右，但是因为某个契机，他知道了真相……他大为震惊，因为那个女子患了肝癌。”

“肝癌？”听到这里，我的心头飘过了一道阴影，因为我的母亲就是因为肝癌而去世的……

“没过多久，那个女人就去世了，所以井恭介他才不让我生下孩子的。那个男人，一切都以自己优先，为了自己的野心，他根本就不顾及别人的不幸。在自己飞黄腾达的道路上，只要一有点阴影，他就立即将它们排除，这……就是那家伙的生活之道……”麻生医生扬起嘴角，哭笑着摇了摇头。

“怎么会……泽井教授怎么会……”

“呵呵，但是……像他那样自我主义的男人，却好像有一个不可无视的存在……”

“诶？”

“得肝癌去世的那个女人的儿子……”麻生医生平静地说，“泽井把事情都告诉了那女人的丈夫，并且秘密支付着他孩子的抚养费。”

“假……假的吧……”一瞬间，我似乎突然明白了一切。

“也许你已经发现了吧，天堂君？”

“不可能！不可能！”我捂住耳朵，不想再继续下去。

“请听我说完！”麻生医生并没有理会，继续说道，“因为母亲得肝癌而死的孩子开始憎恨疾病，后来他进了医大，二流医大……”

“呜呜……麻生医生……够了……别再说了……”我蹲下身子，眼泪不自觉地流了下来。

“不，请继续听下去，你有必要知道。泽井他费尽全力，让那孩子从二流医大转到了这所著名的圣命医大，把那孩子安排到了他自己身边……”

“呜呜……怎么会这样……”

“被泽井抛弃的女人生下的孩子就是你——天堂君！”

我如行尸走肉般地穿过医院狭长的走廊，一个又一个身影与我擦肩而过，但是我却丝毫没有心情与他们去打招呼了。我呆呆地坐在中庭的长椅上，麻生医生刚才所说的话一遍又一遍地在我耳边响起，挥之不去。

“天堂君……”泽井教授突然出现在我面前，“你已经从麻生医生那里得知了吧？很惊讶



吧？”

我瞪着眼前这位无耻之徒，捏紧了拳头。

“她跟你说的，全部都是事实。天堂君，我就是你的父亲。”泽井厚颜无耻地说道。

“教授……别再说了！”我努力克制着自己的情绪，生怕自己一时冲动对眼前这个男人做出失态的举动，“我是被消防员父亲抚养长大的，父亲每次晚饭后都会做肌肉锻炼，作为消防员，他是个视身体为根本的男儿，是一个曾经救无数生命于火海中的让我感到自豪的男子！就是这样，他很让我自豪，因为……他从来都不说谎话……”说到这里，我突然开始哽咽起来，“呜呜……他这一生……都没有说过一句谎话……我一直都是这么认为的。但……没想到他却还是对我撒了一个弥天大谎。”

泽井教授被我的举动吓得有些不知所措，呆呆地看着我一动不动。

“‘我有你这个孩子，我感到很幸福。虽然你妈妈因为癌症病逝了，但是只要有你这个孩子，那就是我真正的幸福。我要让你成为医生，学费的话就算我粉身碎骨都要为你凑齐。’他一直都是这么说的，抚养我到现在。”

“唔……”

“但是，这不可能，我父亲他不可能凑齐上医大的费用……”

‘他最初是死活都不要我的经济支援的，但是，当他想让你成为医生的那一刻开始，就答应了接受我的资助了。”泽井说道，“天堂君……我不想告诉他你已经知道了真相，在跟他说好把你弄到这个医院来的时候，已经跟他约好什么都不说的了，所以……”

“所以我的父亲没有一丝迷茫，我也不会察觉到什么……你是不是想这么说？”

“诶？”

“这都是你的理论！抛弃我的母亲是为了自己的野心，知道自己有孩子后为他支付抚养费……也是为了达到自己的愿望吧？没有钱的父亲为了自己的孩子没有办法才接受了你的资助，因为屈辱而不得不向孩子撒谎，这就是作为父亲的苦心……这些你是体会不到的！”我愤怒地瞪了他一眼。

“哼哼哼……”泽井听到这里，开始冷笑起来，最后竟然开始放声大笑，“确实是这样！正如你说的那样，天堂君！我就是一个只为自己考虑的男人，把你叫到医院来，也并不是单纯为了亲子关系……”

“什么意思？”

“也许你已经猜到了吧？‘泽井POWER FLEX’对小光不起作用，那就只有靠骨髓移植了。我和我的家人，都没有和她骨髓匹配的……”

“是……这样啊！”我低下了头，终于明白了教授把我叫到圣命医大来的原因——为我的妹妹小光捐献骨髓。

“呵呵……你已经没有退路了，不是么……”泽井冷笑道，似乎一切都在他的盘算之中。

我头也不回地冲上了屋顶天台，星幸正在无忧无虑地浇着花，我再也掩饰不住自己的心情了，冲上去把她搂在了怀中，这几天来发生的事情已经让我身心俱惫了。

经检验，我的骨髓与小光完全匹配。虽然我不想让自己的意志跟随泽井教授的设想来行动，但是考虑到小光是我的妹妹，我最终还是答应了进行骨髓移植。小光听说我是她同父异母的哥哥后，终于答应了进入无尘室接受治疗，并且欣然接受了骨髓移植。

一个月后，小光的骨髓移植仍没有出现排斥现象，而且也没有出现什么合并症……现在她的恶性白血球数量一直保持在零的状态，情况已经相当稳定了。

医院的生活终于又回到了正常轨道，麻生医生还是待在她地下的第三外科，用自己的“神之手”拯救着一例例疑难杂症；上户爱则暂时坐上了轮椅，她彻底摘去了红色的墨镜，终日以微笑示人……泽井教授还是继续在医院里扮演着至高无上的角色，但是……我是不会向他低头的，我不会向这个搅乱了我人生的卑鄙之徒认输……总有一天，我一定会超过他的！

我坚信！

（全文完）



烧录大时代

硬件发烧馆

文 binbin30 编 马修

——GBA烧录热血盘点

GBA时代是最能展现玩家DIY水平的时期，而烧录卡在这一时期扮演了重要的角色。在2004年末，随着新掌机的推出，烧录卡也和GBA一起开始渐渐退出历史的舞台，在这新旧交替之际，我们请来了硬件方面的专业人士binbin30，来和我们一起回顾一下那个红红火火的烧录时代。

在GBA发售之后不久，烧录卡的消息也随而来。其中国内的烧录卡的产品之多、品牌之广实在是令国内的玩家汗颜。产品众多的好处就是可以让烧录卡的售价直线下降，市场上正好证明了这一点。在这个即将结束的GBA烧录时代里，有什么事件值得我们去记忆、回味和了解的呢？看完这篇文章，相信每个读者都能够找到想了解的东西。

一、烧录卡的发展史

FAT

说起烧录卡，国内的GBA玩家并不陌生，不管你购买了没有，至少都能听过这个词。但是其实烧录卡的第一个诞生产品并不是在国内首先开始设计生产的。第一个烧录产品应该追述到GB时代的烧录产品。生产烧录卡产品的厂家是法国的公司。其生产的GBA烧录卡产品有：FA、FAT、F2A、F2A Ultra。FA系列的烧录卡特点就是烧录稳定，但是功能比较少，开始的产品耗电量也大；但是该公司烧录卡产品的最显著特点就是：不使用充电电池，都是使用2025纽扣型锂电池，与国内产品的大量采用充电电池的特点形成了巨大的反差，而烧录卡的电池使用年限为5年。从这些条件可以看出，国内厂家在设计产品的零部件选购环节上非常谨慎，都是选用比较优良的产品。该产品的用户群都是刚开始有烧录卡这个特定产品的时候购买的。笔者就是其中之一。当年花了1180元才购买了这套由法国公司设计委托香港某公司生产的烧录产品FAT 128M。这个烧录卡产品的体积比一般的GBA卡带要大上一节。而且烧录器的体积也是很大。这种设计能够体现欧美产品体积大的特点。



▲FAT128M卡带



▲FAT烧录器

但是这个烧录器使用的接口是并口方式，而且必须连接一个12V的变压器才能够正常工作。烧录器的设计也比较特别，背后还可以放入6颗AAA电池（俗称7号电池）放入电池就可以不需要使用变压器了。FA、FAT产品在烧录的时候比较缓慢。所以国内的厂家EZ的产品就是针对FA、FAT的产品不足之处而加强设计的。

EZ—Flash

国内的烧录卡厂家以EZ小组涉入这个产品为最早。其核心人物宝灯的生产烧录卡的提议让EZ小组确定了生产烧录卡的方向。其产品的名称为EZ—Flash，这个名称的由来，其实是因为EZ烧录器的芯片是EZ—USB芯片，所以EZ烧录卡的名称由此而来。

EZ烧录卡在当初2002年7月份测试生产的时候得到了大量的玩家帮助。以当时的1200元的128M的售价的确比较昂贵，但是其产品采用USB接口烧录器，真实GBA卡带大小的特点还是受到了不少玩家的青睐。EZ烧录器的体积只有GBA屏幕大小，相比FAT实在是有不小的进步。而且EZ的USB烧录器的形式更是成为了USB外置烧录器的基准产品。如后期的XG、EWIN、大白鲨等等。所以当初这款国内设计生产的烧录卡一经推出得到了市场的巨大反响，不少拥有GBA的玩家都不会吝啬高于GBA游戏机本身的价钱来购买EZ烧录卡系统。所以EZ烧录卡在不少的玩家心中都是高档高贵的代名词。

初期的产品卡带和烧录器都使用了纯白的颜色设计。感觉的确比较特别，而且采用的芯片是INTEL的BGA封装的FLASH芯片，品质很有保证。但是由于采用BGA封装的FLASH芯片造成产品生产成本比较高。因为BGA封

装成本比TSOP的要高(特别术语将在后面详细解释)。而且由于也是初期测试生产，单位成本高也是必然的。所以当初的价格还是能够理解的。



▲2003年1月初推出的白色EZ烧录卡产品。

由于EZ烧录卡的旗开得胜，所以EZ烧录卡的灵魂人物宝灯在论坛里受到了多数玩家的追捧。特别是不太了解的玩家更是把宝灯视为“神”一样的人物，EZ烧录器的底部英文说明文字也打上了“Caibird-BDN”，可见宝灯的确是EZ重要的人物——EZ烧录卡的设计硬件部分实际上并不是由他来完成的，而是其他的开发者完成，而宝灯的职责只是开发PC客户端软件和管理官方论坛。不过，如果没有宝灯的开发烧录卡项目的提议，也就没有了国内五彩缤纷的烧录卡市场。其后，EZ-Flash共开发出了EZ、EZ2、EZ2PS、EZ3等烧录卡产品，EZ小组良好的售后服务给玩家的印象也非常深刻。

GBALink

好像国内不少玩家的心理都是这样记得，XGFlash是国内出现的第二个烧录卡。其实不是的，当时的GBALink推出的有关GBA的产品大家印象不深所以才会有这样的概念。当初EDIY小组开发了一套能够让D版卡带读取、存入游戏存档记录和不需要烧录卡运行FC游戏的设备——GBALink，但是当时并不是烧录设备，后来由于EDIY小组意外发现国内的D版卡带都是一个完整的烧录卡雏形，所以GBALink在不久就公布了国内D版卡带的修改方法。一时间这条新闻让国内各大掌机网站沸腾起来，而且采用这种办法DIY出来的烧录卡是当时成本最低的，所以GBALink就成了穷玩家的“阿拉丁神灯”。由于当时的不少玩家对于修改D版卡不是很熟悉，EDIY还直接提供了修改好的套装服务。GBALink的烧录器是连接GBA才能够完成烧录功能的，与EZ的



▲早期的GBA烧录系统。

烧录器方式不一样。

不过初期GBALink的优点与缺点也是显而易见的。支持SRAM的游戏需要使用支持SRAM模式的卡带。支持FLASH的游戏需要使用支持FLASH模式的卡带，这就给不太了解存档方式的初级玩家带来了不少麻烦，所以一分钱一分货的真理是永恒不变的。不过这个也是特点。不少了解电路知识的玩家都对改卡充满兴趣，笔者就是其中之一，改卡的过程充满了挑战性，而成功后的成就感非常高。这种乐趣也是造成至今仍有不少改卡玩家乐此不疲的原因之一。

在经历了短时间的改卡销售之后，EDIY小组终于解决了能够让一张D版卡支持所有存档模式的方法：就是软件修改存档，使其成为SRAM存档方式，让支持SRAM存档方式的D版卡支持所有存档模式，也称之为“全兼容”模式。在这之后EDIY先后推出了128M合卡、ZIP烧录卡、ZIP_SE、ZIP II烧录卡。其产品在不少玩家心中占有一席之地。而且EDIY小组务实的态度也让玩家放心。

XG Flash

说起XGFlash，就得说说XG名称的由来。XG就是国内著名的电玩周边生产商圣嘉的拼音缩写。不过XGFlash的诞生有点不光彩。这个XGFlash在当时的广告语就是100%兼容EZ-Flash，100%软件能够直接使用，所以在当时拥有了EZ-Flash产品的玩家心理十分抵触XGFlash这个品牌。因为XGFlash的核心代

码就是由EZ公司的技术人员提供的，XG用高价购买了其内核及电路图，所以才会有XGFlash这个产品。虽然XGFlash产品是100%兼容EZ-Flash，但是其硬件工艺相对于EZ-Flash来说就降低了不少，使用旧的FLASH芯片让成本大幅降低。由于这次XGFlash的异军突起，造成了EZ-Flash的价格大幅度下降。这样也给市场造成了不少的活力，因为当时的GBALink根本不能够造成对EZ-Flash的影响。不过XGFlash的存档电池由于使用了3.6V的充电电池，造成充不饱电，所以当时对XG造成了不好的影响。XG在发布时就公布了后续产品的发展规格表，不过这些规格表内的东西至今都未能够正式上市。XG生产的产品有XG、XG2 LITE、XG2 TURBO、XG2 TURBO PLUS。XG的产品售后服务也是不错，但是其产品的特点总是与缺点并存的，特别是XG2 TURBO更能体现这个现象，不过XG在市场销售上是成功的。只要是有EZ-Flash卖的地方都能够购买到XGFlash产品，其市场占有率也是相当大的。



▲XG2TURBOPLUS纪念版

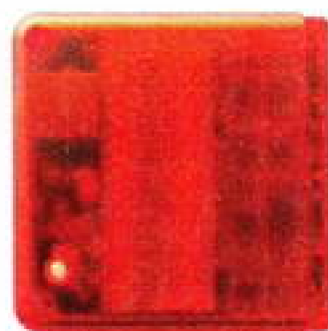
EZFA

EZFA是宝灯在离开了EZ小组之后，自己推出的烧录卡品牌，也采用了GBA联机烧录的方式来完成烧录功能，是第一个具备时钟功能的烧录卡。不过初期的产品也受到了电池造成的负面影响，还好后期的正式产品完全修正了这个问题。不过EZFA的产品在国外销售比较良好，国内的市场占有不是很大。其推出的产品有：EZFA、Ecube。目前对国内的支持也比较少了，现在官方已经去掉了中文版本论坛的管理，足见EZFA对国内支持力度之小。


▲EZFA的包装

EWIN

2003年末，EWIN的推出比较有划时代的意义。它是首个集成烧录卡OS的烧录卡，而且产品的硬件设计水平具备与EZ-Flash同等的实力。EWIN开始公布其产品时，坚持使用全新的FLASH芯片，可以看出其对产品品质的要求非常严格。当时的EWIN烧录卡具备EZ2的所有功能，如时钟存档、硬件存档，还有一个EWIN特别值得骄傲的功能就是存档压缩，让存档在保存的时候自动压缩容量——这对于以后游戏需求的大容量存档要求来说无疑是雪中送炭，并且EWIN的官方网站的精美设


▲EWIN烧录器



▲EWIN烧录卡

计，还有其烧录器烧录卡都采用德国进口的塑料颗粒来生产，所以其产品的外观还有内在都是完美的。

这个产品的优势在于采用内置的OS可以使用通用性平台软件，可以更加人性化地DIY你的烧录卡。不过，由于该产品的正式发布比较晚，所以在市场上的占有量不算很大。但它的特点还是非常明显的，以至于EZ小组的EZ3烧录卡就是以EWIN为目标而超越设计。EWIN内置OS的特点必须是在容量达到512M的时候才能够充分体现，但是遗憾的是EWIN的512M版本由于FLASH芯片供应的问题至今都没有能够推出，不能不说是EWIN的一大遗憾。

EFA-LINKER

这个产品一开始是专门针对国外市场销售的，产品也比较有个性，卡带本身包含烧录器是其最明显的特点。EFA同样支持时钟、金手

指、硬件存档这些功能，而且也是烧录时间最短的高端烧录卡。在2004年中期，EFA在国内也正式上市了，不过由于在国内的上市时间较晚，所以没被所有的玩家了解。市场占有率当然就不高了。



▲EFA烧录卡

FireLINKER



▲火线烧录器

火线烧录这个产品是由龙啸九天设计的，这个产品的烧录方式与GBALink相同，都是必须通过GBA才能够正常烧录。不过火线烧录器的推出特别是对改卡方面做了大幅度的增强，所以支持D版卡的方面的确比GBALink好不少。火线也有能够支持合卡的火线专用卡，价格也非常实惠。不过火线烧录系统被国内的某厂家盗版了，并且以极低的价格销售，对火线造成了不良的影响，所以需要购买火线系统的朋友请去官方站点http：//www.gamebios.com/购买。



▲火线烧录卡

GBALINE

这个产品在推出初期的广告让人印象非常深刻，其产品的价格真是低到了不能够想象的地步。不过其产品的正式推出后价格并没有如预期承诺的那样。但产品还是非常特别的，GBALINE的产品分为两部分：一个是AnyU，一个是AnyC。AnyU是一个以U盘为基准雏形而设计的烧录器，可以当作电脑的U盘来使用；而AnyC才是真正运行GBA游戏的卡带。



▲GBALINE产品

这个创意非常新颖，而AnyU同样可以烧录修改过的D版卡带。该产品也是因为推出较晚，所以在市场上的销量不算很大。

CF TO GBA

比起其他烧录卡，CF TO GBA更加具有划时代的色彩，它的产品称之为SUPER CRAD。与一般的烧录卡结构不同，它不是采用FLASH芯片作为存储芯片，而是直接采用在数码领域应用多年的CF卡产品作为游戏的保存设备，而SC卡应该说是一个转换卡设备。SC卡本身集成有SRAM芯片，运行游戏时直接读取到SRAM中运行，这样能够保证游戏的正常运行。

SC产品的最大特点就是实现了以前对烧录卡的所有梦想：它支持游戏中选择金手指项目、支持即时存档、支持GBA电影卡影片格式，再加上该产品的售价只有280元，所以产品一经推出，就受到了市场的欢迎，目前需要购买烧录卡的玩家都会优先考虑这款产品，只是其产品推出的时间太晚，不然市场的占有率应该更高。



▲SC产品

其他品牌

其他的烧录产品也不少，如新慧福的智慧宝盒系列虽然不能够称得上是完美的产品，但是在低端烧录卡市场上面占有率还是第一的，只不过该产品的功能非常少，而且烧录速

度非常慢，只适合低端的玩家使用。还有其他产品如大众卡、大白鲨、魔卡、北通聪明卡等，由于是占有率不大的产品，所以就不多介绍了。

二、国内烧录界关键词搜索

国内市场占有率第一的产品

毫无疑问，国内市场占有率最大的品牌就是EZ-Flash。因为在国内，能够购买到EZ-Flash的产品对于多数玩家来说是一件光荣的事情，而EZ的良好售后服务也在玩家心中树立了很好的形象。巨大的市场份额让EZ小组占据了不少，应该说，EZ小组是国内烧录卡最赚钱的公司亦不为过。

烧录卡盗版事件

这个事件的发生就与XG有关了。由于EZ内部工作人员的关系，造成EZ烧录卡的内部代码被泄漏，所以XGFlash才能够号称100%兼容EZ-Flash。后面发生的火线烧录器被盗版完全是通过逻辑分析仪分析出来的，盗版的方式不一样。

存在时间最短的烧录卡

EZ小组的EZ2烧录卡，上市不到两个星期，就被改进了耗电问题、延长了使用时间的EZ2PS代替了。EZ2成为国内烧录市场上寿命最短的产品。

最失败的烧录卡

XG2 LITE烧录卡和GBALink的128M专用合卡都是最失败的作品。XG2的耗电是惊人的，玩一般游戏只能够使用2个半小时，因为其CPLD芯片的型号是最耗电的版本。而GBALink的128M专用合卡是一个设计思路比较特殊的产品，其产品的雏形是建立在国内的D版卡之上的，在D版卡的形式上面通过增加控制电路来制作的烧录卡，很容易造成数据信号的延时，所以游戏时死机、花版就是很正常的事情了，该产品上市没有多久，就被ZIP压缩卡取代了。

第一个实现压缩功能的烧录卡

GBALink的ZIP压缩烧录卡是第一个使用了压缩功能的烧录卡，该产品的设计理念是通过MCP芯片的多种复合特性而制作的，因为MCP芯片内部集成有FLASH芯片和SRAM芯片。而ZIP卡带的压缩功能就是通过MCP芯片内部的SRAM芯片来完成压缩功能的，所以使用压缩功能并不会减少ZIP压缩卡FLASH芯片部分的寿命，所以ZIP第一代的卡带就是使用了AMD的MCP芯片。通过ZIP卡带，EDIY让国内的玩家了解到GBALink产品不再是低价低性能的代名词了。其最新的产品ZIP II更是发挥了压缩的特点，256M烧录卡最大可压缩128M的ROM，时钟功能当然也具备了——GBALink的丑小鸭变天鹅的旅程，正是由ZIP烧录卡开始的。

支持烧录卡种类最多的烧录器

火线烧录器支持烧录卡的种类是最多的，国内的D版卡、新惠福的灵锐卡、大白鲨烧录卡、QBOY的烧录卡、魔卡、EZ大众卡……这些品种繁多的烧录卡都能够被火线烧录卡支持。

第一个国内实现即时存档的烧录卡

CF TO GBA——SC转接卡是国内第一个实现即时存档功能的烧录产品。这个功能的实现是每个烧录卡的梦想，当初EZ就曾经宣布过可以让EZ具有即时存档的功能，遗憾的是这个功能直到EZ3都没有能够实现，相反让SC转接卡率先解决了即时存档的功能，所以目前该产品销售反应良好。

第一个实现时钟功能的烧录卡

宝灯的EZFA是第一个实现时钟功能的烧录卡。不过因为早期的电池问题引起了不良的反应，解决了这个问题之后，EZ的产品EZ2又推出了，所以当时的EZFA错失了一个非常良好的销售时机。

最省电的烧录卡

XG的XG2 TURBO是第一个实现真正意义上省电、也是使用时间最长的烧录卡。其采用ASIC的设计让该烧录卡具备工业级别的超级省电功能，实际使用时间与任天堂的原装卡带不相上下甚至更长。

第一个具备中文菜单的烧录卡

GBALink的ZIP烧录卡是第一个让游戏菜单选择界面中文化的烧录卡，EZ的中文化都比GBALink来得晚。GBALink的踏实态度的确值得其他厂商学习。

第一个实现游戏中切换金手指项目的烧录卡

SC卡（CF TO GBA）是第一个实现游戏中可以切换金手指功能的烧录卡，而且每一

项都能够手动调节，而不需要在PC端调整好。这个烧录卡的金手指功能是国内市场的烧录卡之最。

第一个可以当作U盘使用的产品

GBALINE的AnyU就是这样一个产品。这个烧录器的设计是建立在U盘基础上的。AnyU的一端是标准的电脑USB接口，另一端就是GBA的通讯端口，游戏通过电脑保存在AnyU当中，然后再接入GBA的通讯端口进行烧录。所以如果玩家没有拥有U盘可以优先考虑这个产品，AnyU可以说是U盘的GBA烧录器。

第一个具备硬件SMS功能的烧录卡

XG的XG2 TURBO就是首先在烧录卡内部拥有超级记忆棒功能的产品，这个功能的实现是通过一片FLASH芯片来专门存放存档记忆。普通的烧录卡是使用SRAM芯片来完成存档记忆的，但是SRAM芯片会受到卡带电池的影响，如果电池没有电就不能够正常保存游戏存档了。而FLASH芯片是掉电后数据仍然存在，所以SMS功能的实现，让游戏存档的保存更加的保险，这个功能已经成为了目前多数烧录卡的必备功能。

第一个实现1G容量的烧录卡品牌

EZ小组推出的EZ2 1G产品是国内第一个实现1G超大容量的烧录卡。不过以目前的市场上来看，其产品的象征意义大于实际意义，因为1G的产品烧录的时间并不短，而且这个大容量相比SC转接卡使用的CF卡来说更不具备性价比，所以市场反响不大。

第一个实现内嵌OS的烧录卡

EWIN推出的EWIN烧录卡就是第一款支持OS的烧录卡，使用专用OS的特点就是可以自己DIY自己的东西。在这个倡导个性的时代，不失为一种创新。后来，集成OS的功能也被EZ小组的EZ3学习并实现了OS功能。

设计最复杂的烧录卡

EZ刚推出的EZ3是最复杂的烧录卡。该烧录卡内部使用3个部分的FLASH芯片：用于引导的32M芯片、用于实现压缩和256M游戏运行的AMDMCP芯片和当作U盘功能实用的三星1GNAND型FLASH芯片。所以EZ3是目前的烧录卡设计最复杂的。在标准卡带的烧录卡当中，也是总容量最大的烧录卡。

第一个内置烧录器功能的烧录卡

EFA产品最明显的特点就是内置烧录器，然后通过迷你的USB接口进行游戏烧录，目前只有该产品是这样的设计，如果不小心掉了那就是什么都没有了。

三、烧录卡常见问题解答

以前经常在各大烧录卡论坛看到各式各样的有关烧录卡的询问，这次我把经常在玩家当中提到的问题作一个简要的回答。希望各位玩家能够找到目前还没有得到详细解答的答案。

1 烧录卡使用的FLASH是什么芯片？

答：烧录卡使用的FLASH是一种丢失电源的情况下数据仍然存在的芯片，俗称闪存。

2 烧录卡使用的FLASH芯片与U盘的有什么不同？

答：烧录卡使用的FLASH芯片是NOR型的闪存，U盘使用的是NAND型的闪存。其区别是NOR的闪存数据宽度为16bit的并行读取方式，随机读取速度快但写入速度较慢；而NAND型闪存数据宽度为8bit且采用串行读取方式，随机读取速度慢但写入速度很快。所以NOR的闪存比较适合用于程序读取的环节，如电脑的主板BIOS中的程序就是烧录在NOR的闪存当中；而NAND的特点适合当作数据保存使用，比如目前电脑市场众多的U盘。在容量上来说，NOR的闪存容量比较小，而NAND的闪存容量比较大，价格上NOR型闪存比NAND型闪存高不少。以前不少玩家都在说怎么U盘的价格这么便宜而烧录卡的这么贵？看了这篇文章之后相信每个玩家都能够了解真正的原因，闪存结构的不同是造成差价的根本原因之一。

3 MCP芯片是什么意思？

答：MCP芯片就是基于多芯片堆叠封装技术生产的一种芯片。一般都是把FLASH与SRAM芯片合成一起，这种MCP芯片在手机上面经常看到。

4 BGA封装技术与TSOP封装有什么不同？

答：BGA是球栅阵列封装，TSOP则是薄型小尺寸封装。采用BGA技术封装的内存，可

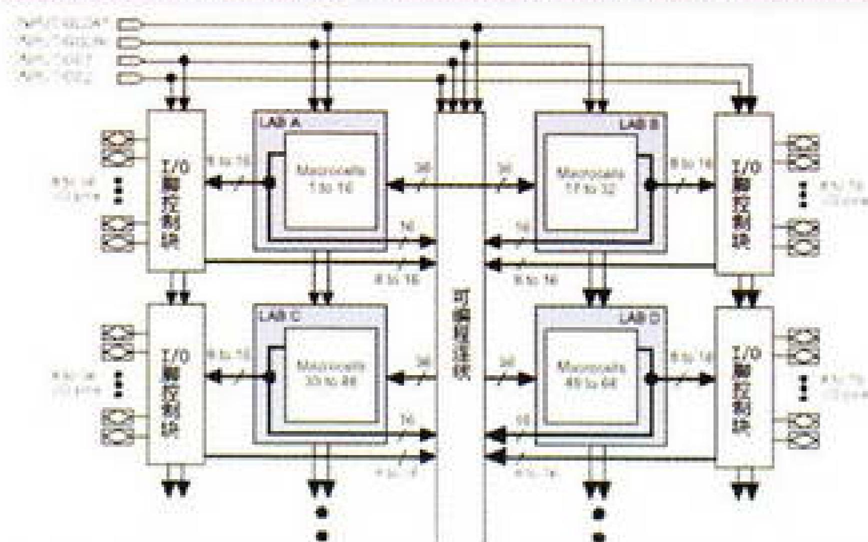
以使内存在体积不变的情况下内存容量提高两到三倍，与TSOP相比，BGA具有更小的体积、更好的散热性能和节电性能。BGA封装技术使每平方英寸的存储量有了很大提升，采用BGA封装技术的内存产品在相同容量下，体积只有TSOP封装的三分之一；另外，与传统TSOP封装方式相比，BGA封装方式有更加快速有效的散热途径。BGA封装的I/O端子以圆形或柱状焊点按阵列形式分布在封装下面，引脚数虽然增加了，但引脚间距并没有减小反而增加，从而提高了组装成品率；虽然它的功耗增加，但BGA能用可控塌陷芯片法焊接，从而可以改善它的电热性能；而厚度和重量都较以前的封装技术有所减少；寄生参数减小，信号传输延迟小，使用频率大大提高；组装可用共面焊接，可靠性高。不过如果是大批量生产的时候采用ＢＧＡ封装才具有封装成本的优势。如果不是大量生产封装成本高，而且封装失败的情况也比ＴＳＯＰ封装形式要高不少。BGA封装的产品在电脑的主板、显卡上经常可以看到。

5 SRAM芯片是什么芯片？

答：SRAM就是静态随机存取存储器，它在烧录卡中的作用是用来保存游戏的存档资料。SRAM的特点是功耗非常低，用电池就能够维持其中的数据。

6 CPLD是什么芯片？烧录卡中CLPD的主要功能是什么？

答：ＰＬＤ，就是可编程逻辑芯片(ProgramableLogicDevice)的简称。而CPLD就是超大规模可编程逻辑芯片的简称。PLD能做什么呢？可以毫不夸张地讲，PLD能完成任何数字器件的功能，上至高性能CPU，下至简单的74电路，都可以用PLD来实现。PLD如同一张白纸或是一堆积木，工程师可以通过传统的原理图输入法，或是硬件描述语言自由的设计一个数字系统。通过软件仿真，我们可以事先验证设计的正确性。在PCB完成以后，还可以利用PLD的在线修改能力，随时修改设计而不必改动硬件电路。使用PLD来开发数字电路，可以大大缩短设计时间，减少PCB面积，提高系统的可靠性。PLD的这些优点使得PLD技术在90年代以后得到飞速的发展，同时也大大推动了EDA软件和硬件描述语言(HDL)的进步。



基于乘积项的PLD内部结构

烧录卡中的CPLD主要起到控制FLASH芯片的数据跳转位置还有完成游戏存档切换地址之用。CPLD的产品型号有多种。不同型号的CPLD的功耗水平、逻辑门数量、反应速度都不相同。世界上常用的CPLD生产厂家有Laltera、Attice、Xilinx。国内经常使用的CPLD品牌Xilinx为多数。

7 ASIC是什么意思？

答：ＡＳＩＣ，是专用集成电路(applicationspecificintegratedcircuit)的缩写，亦为本公司嵌入式系统产品之一的名称。ASIC一般是首先由CPLD模拟出需要的数字电路功能后，再采用ASIC方式大量生产。ASIC的通用低价的封装形式为软封装就是俗称的“牛屎”芯片。国内最早采用ASIC芯片的烧录卡就是XG2TURBO。其实国内的大批量的D版卡都是采用ASIC的控制芯片方式。采用ASIC芯片的优势是成本大幅度降低。缺点就是如果芯片数量不上量成本优势不明显。而且定制成为ASIC以后就不能够修改电路了。如果设计过程中存在错误也不能够更正，只能报废掉。

8 金手指是什么意思？

答：金手指一般是指在游戏中使用的作弊方式。能够修改游戏中的数值，达到降低游戏难度的目的。特定时候指卡带中金属接触点部分也称之为金手指。

9 PCB是什么意思？

答：ＰＣＢ，是印刷电路板的缩写。(printedcircuitboard) PCB是经常出现于各种电子产品当中。应用非常广泛。PCB的层数可以有很多。不同的数字时钟的运行频率使用的PCB层数也是有规定的。像烧录卡一般使用2层PCB就能够应付了。而电脑中的主板一般都是由4至6层的PCB来构成。

10 硬件存档与软件存档有什么不同？

答：硬件存档是利用CPLD芯片内部来模拟各种存档方式，然后正常保存游戏存档的意思。而软件存档是由软件预先把游戏存档方式的代码转换成为SRAM模式。然后通过烧录卡

的SRAM记忆芯片来保存存档。烧录卡当中首先推出硬件存档概念的是EZ-Flash产品。而GBALink就是软件存档的代表产品。硬件存档与软件存档只是采用的方式有所不同。但是结果都是一样的。因为GBA的存档方式有多种变化。没有一个烧录卡品牌的所说的硬件存档方式能够全部正常模拟。而软件方式就比较方便解决。所以目前多数烧录卡采用的方式都是硬件存档+部分特殊游戏软件模拟存档的方式解决游戏存档的正常保存问题。

11 D版卡带改卡的实现方式是什么?

答：D版卡带其实就是一个烧录卡的雏形形态。因为国内D版卡带的设计就是包含ASIC、FLASH芯片、SRAM存档芯片或者FLASH存档芯片这个烧录卡必须具备的模块。只不过厂家在生产D版卡的时候是先烧录好数据到FLASH芯片当中再焊接到D版卡的PCB当中。而如果需要让D版卡修改成为烧录卡，那么只要把FLASH芯片的写入功能脚WE连接到D版卡的金手指3脚就能够完成D版卡改成烧录卡的步骤。

12 D版卡的支持全兼容存档模式是什么意思?

答：其实要让D版卡支持全兼容模式必须具备以下几点：D版卡的存档芯片为SRAM，并且容量大于512Kb就能够实现全兼容模式。需要值得注意的是一般游戏本身属于FLASH存档模式，但是通过SRAM芯片来实现存档方式的D版卡一般都能够修改成为全兼容卡带。

13 即时存档是什么概念？实现的原理是什么?

答：即时存档（有些地方也叫做无限复活）就是能够在游戏运行当中，随时保存游戏的运行状态。可以达到玩到哪里停到哪里。即时存档对ACT类游戏非常有帮助。国外的产品由F2AULTRA率先支持即时存档功能。国内的产品由SC转接卡首先支持即时存档功能。即时存档的实现原理是通过随时记录CPU以及内存当中的数据状态，并且能够正常保存数据，然后再正常读取数据出来，才能够完成即时存档的操作。一般即时存档实现的方式都是通过电脑的模拟器软件完成。在GBA端完成即时存档这个操作比较困难。不过这个梦想的功能也被实现了。

GBA的烧录时代随着任天堂的NDS还有SONY的PSP的正式上市即将结束。国内的烧录卡产品带给玩家的不只是能够运行游戏这么简单的印象。能够看图片、看小说、听音乐、看单词……如果没有烧录卡这个特殊产品的存在那肯定损失了很多乐趣。不过GBA时代的结束并不能够代表烧录卡时代的结束。NDS时代的烧录卡相信现在也正是国内各大烧录卡厂家需要解决的头等大事情。目前NDS的ROM已经在网络上出现了，这就说明NDS的烧录卡产品距离正式发布也不远了。

春节虽然已经过了，但笔者还是在这里给各位玩家拜个晚年。祝大家身体健康、合家幸福、万事如意、学业有成。



▲两年半的时间，我们亲历了一个烧录时代的变革；新的烧录纪元，又将从何时开始?

硬件发烧馆

文 马修&KDR 编 马修

硬件短消息

去年这个时候，掌机市场可以说是淡季中的淡季，不过一年后的今天，由于有了PSP和NDS的加入，使得掌机市场热闹非凡，不仅时不时地蹦出款大作刺激玩家胃口，在周边方面也是一片生机勃勃——相应的，报道硬件周边信息的硬件短消息也是一派欣欣向荣。

全球仅有三台的义卖限定版NDS



任天堂在不久前，为了在美国犹他州举办的影展中的慈善义卖，推出了仅有三台的NDS限量版主机。这三台NDS造型上各有特色，将分别以1000、1500和2000美元的高价出售。

除此之外，任天堂还推出了百事风格的NDS和皮卡丘限定版的GBA SP。

冒牌PSP、NDS惊现2005香港玩具游戏展



在不久前举行的2005香港玩具和游戏展会上，出现了这两款和NDS、PSP外形颇为相似的仿冒品。实际上，在国内，PSP、NDS的仿冒品已经不止一款两款了，而对应的游戏，也不过外乎是GBC游戏、单机《俄罗斯方块》或厂家的简单移植之作。从画面上看，这两款仿冒主机运行的也许是厂家的移植之作。



PSP专用车载充电器

掌机玩友最爽的是就是随时随地玩游戏，最不爽的则是玩得正在兴头上时忽然断了电，在家里和其他地方可以直接插电源，那车上呢？也没关系，日本的ミヤビックスは公司在2月中旬推出的PSP用车载充电器就解决了PSP车中充电的问题。该充电器安装在车的点烟接口上。用汽车的12V电压，如果电压过高，充电器会自动断电。由于PSP完全可以一边充电一边玩，那么在车中玩游戏、听歌、看电影也得以实现了。



延长未来PSP使用时间的半导体新技术

1月24日，美国Transmeta在宣布会上称，将为Sony、NEC 及FUJITSU这三大厂商提供名为“LONGRUN2”的半导体省电技术，该技术能有效地降低半导体的电力消耗，这将使这三大厂商的电子产品能够延长使用时间。而SONY方面则表示，会把这一技术应用到PSP、笔记本电脑在内的多种便携电子设备上。

硬盘MP3播放机将成为PSP的大容量外部存储器？

用记忆短棒，PSP将具有1G的容量来储存文件，不过有种传言称，韩国的iriver H320硬盘M3播放机可以连接PSP，这样，PSP就相当于拥有了一个20G的外部存储器了——这个消息实在是让人震惊，有了20G做PSP的存储器，那可真是可以无所顾虑地望往里放各种资料了。



这款韩国的硬盘MP3播放机iriver H320相当不错，除了播放MP3，还有着如看图片以及AVI格式的电影等功能。

消息的准确性不得而知，但iriver H320价

格高昂，如果真的能对应PSP，外出时带上PSP和硬盘MP3播放器，那也就彻底没什么便携意义可言了。

扩大的限定彩喷外壳技术

如今，国产SP外壳彩喷技术已经进入正轨，而国内不少的大型电玩店也纷纷推出了自己想出来的创意型彩喷SP限定外壳。一些BOSS还把自己原创的限定SP外壳加上了统一的配套组合装，将原创的彩喷SP外壳的样式制作成了类似于日本SP包装盒那样的大小比例完全一样原创包装盒，让人乍一看还以为是新推



出的新型SP限定主机呢。不仅如此，包装里面还定做了跟其主机同颜色的Nintendo标志，以及主机背面的主机编号。

价钱方面，单SP外壳要55元，而包含包装盒、Nintendo标志、主机编号的外壳套装则是65元，如果带着机器让BOSS给换壳的话需要加手工费，总计80元。

而这项彩喷外壳技术也不仅仅是用在SP这样的机型上，还可以用到超薄型PS2主机上。看来过不了多久，这款技术也将完全支持NDS与PSP并推出彩壳了。



固定式PSP专用屏幕保护盖

一直为PDA生产保护盖的miyavix公司在2月上旬发售了一款PSP专用的固定式屏幕保护盖，这次对应PSP的这款新产品可以与PSP固定，使玩家可以不用拆下便能直接游戏，而用来拆卸的工具也是随产品一起附送的。对PSP裸露的屏幕不放心的玩家，可以考虑一下这款周边。



NDS透明皮套，让NDS拿着更舒服

曾推出多款PSP专用周边产品的Miyavix公司，将在2月下旬推出可让玩家在游玩NDS时握得更舒适的皮套。这款皮套以半透明的软质PVC材质制成，安装后除了会遮到到电池盖，



对卡槽与接口等都没有影响。而下半部则有更加符合手握的设计，不仅让玩家玩得舒服，也保护了NDS免受磨擦碰撞之伤。

无独有偶，国内周边厂商也推出了这种NDS透明皮套，参考价格25元。



两款国产NDS专用座充周边上市

这款NDS型国产座充周边被为“DRAGON”品牌。除了给NDS 充电，还能当成照明灯使用。该充电器内侧环绕着半圈塑料透明制品，



再加上半圆形的外观，给人以很时尚的感觉。背后插上NDS专用电源插销接上电后，就可以把NDS插在槽内的电源接口上。NDS主机的两边会开启艳蓝色的照明灯。而由于合适的松紧设计，使玩家也不用担心因为NDS松动而影响充电时间。NDS充完电后，只要按下正面凸起的黑色按键，就会把NDS主机弹出来。

除了以上的照明型，厂商还推出了“DRAGON”品牌的另一种多功能型NDS座充。



体积上，该座充比照明型稍大了些。NDS是竖插在座充上的，而座充底部的小海绵则可避免NDS会被刮伤。接上电源，底部的圆圈也会亮起来，不过亮度没有前一款座充亮，也不会起到夜间照明的作用。此外，这个座充的两边还有放置GBA(GBC)卡和NDS卡的插槽。



这两款周边的颜色都是蓝、黑、银三种，参考价格分别为30元和40元。图上看，这两种充电器都不能给单独的电池充电，而NDS本身又有着充满自动断电功能且充电时游戏可照玩。所以，这两款充电器的实用性比较让人怀疑。



派力达帅气周边欣赏

推出了智慧卡、阳光卡等GBA烧录系统的国内厂商派力达，推出了一系列的掌机周边，包括NDS皮套、NDS屏幕保护贴、SP皮套、PSP和NDS的屏幕拭擦魔布等产品。屏幕拭擦魔布采用了多种针对显示屏特殊涂层的清理技术，可以有效地去除屏幕表面的灰尘、手印、油脂等。而皮套，都有着质地柔软、外形时尚的特点。



▲屏幕拭擦魔布。



▲帅气的NDS皮套。





▲各种主题的SP时尚皮套。

掌机软件大集合

文 小超
编 马修

大家手捧这期《掌机王SP》时，都已经重新回到课堂学习了吧？要说过年的感觉，除了“爽”就只有“快”了。小超寒假里只搞定了《DQ8》一款游戏，假前无数美好的计划都成泡影。唉，时间大叔的脚步永远是那么匆匆。玩游戏的同时别忘记体验我们推荐的掌机软件，保证精彩！

RedBoy

刚看到这个软件的时候，小超以为是电子书软件“ReadBoy”的新版本，所以没在意。直到被马修的二踢脚炸了一下，小超才幡然省悟，仔细看过才知，差点错过一款GBA上划时代的软件！RedBoy是一款GBA专用的小型文件系统，集成了多种功能。软件最大亮点是内置Basic语言解释器，用户可以在电脑上编写Basic程序，然后放在GBA上面运行。通过软件还可以看电子书、浏览图片，此外软件还内置了三个小游戏，并有科学计算器以及英汉词典等功能。



令人自豪的是，这么强的软件出自我们国人之手，(为中国鼓掌！)作者名叫BPNS，是一位GBA编程爱好者。软件最初从2004年10月开始动工，刚开始BPNS只是想做一个GBA上的Basic程序解释器，接着又扩充了一些功能，最后完成了现在大家看到的RedBoy。2004年11月4日，BPNS放出最初的V.10测试版，此后又数次更新，修正了动态内存分配的漏洞等诸多错误，并加入了繁简支持、科学计算器和存储等功能，目前软件最新版本是在2005年1月12日放出的，大家可以从官方网站http://redboy.512j.com或http://202.113.13.169/site/redboy/gba下载。

什么是RBasic?

首先来介绍一下RedBoy自带的“RBasic解释器”。“RBasic解释器”是可以在GBA上运行RBasic程序的环境。RBasic是一种类似于QBasic的语言，它的语法和命令基本与QBasic相同，一般会Basic的人都可以通过RBasic编写程序从而在GBA上运行。像PEEK、EOF、GOTO等这些Basic的常用命令都可以直接在RBasic上直接使用。RBasic提供了丰富的数学运算函数和灵活的自定义函数支持，可以对任何复杂的数学表达式进行运算，甚至计算积分都不成问题；RBasic还提供了DEAMON函数，可以让指定的语句在指定的时间独立运行，比如游戏开始的进度条。最新版本的RedBoy提供了简单的文件存储功能(LOAD/SAVE)，可以将2K左右的文件保存到卡带记忆体中。目前RBasic的音乐函数还不能正常使用，也就是说不能通过程序演奏音乐，算是白玉微瑕吧，希望BPNS能尽快攻克这个难关。

下面给出一小段RBasic程序：

```
10 REM "THIS IS THE FIRST RBasic PROGRAM"
20 CLS
30 PRINT "Hello,word!"
40 END
```

这个程序执行效果是先清屏，然后在屏幕上打印出“Hello,word!”字符，是不是很简单？相信稍懂Basic的朋友一定能快速上手。

虽然RBasic不能编写非常复杂的游戏，但完全可以用来编写一些有意思的小程序、小游戏。其实RBasic和金远见公司的文曲星系列电子词典内置的GVBasic异曲同工，都是提供以Basic为基础的软件运行环境。而借助GBA上千万台的普及率，RBasic可谓前途无限哦！但RBasic有一个致命的缺陷，就是因为GBA硬件本身按键限制，用户不能直接在GBA上编写程序，只能先通过电脑写代码，然后传入到烧录卡中再运行，无形中繁琐了很多。

PC端使用方法

介绍一下RedBoy程序在PC端的使用方法，下载软件解压，你会看到如下页图所示的文件列表。

先了解如何在电脑上编写RBasic程序。用户只需按正常格式用记事本进行编写程序代码，然后存储为“basic.txt”的文件(注意一定

要是相同的文件名)，并拷贝到软件"basic"目录下覆盖同名文件。双击"basic.exe"运行，即可生成名为"basic.bas"的文件，这就是RBasic可以执行的程序。另外，生成的"basic.bas"最好改为另外的文件名，否则下次编写新程序会覆盖掉。这里说一下，由于软件是作者在Windows NT环境下开发的，因此程序在Windows 2000、XP平台上都能正常运行，但在Windows 98上可能会出错。



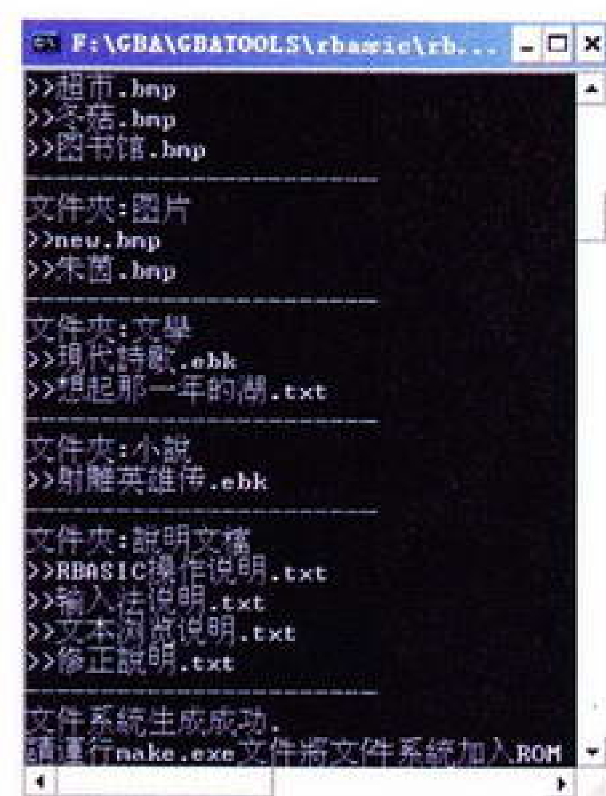
RedBoy可以直接浏览".txt"格式的文本文件，也可以浏览EBK格式的电子书。下面介绍一下RedBoy中自带了制作EBK文件的工具：首先进入"ebooks"目录，建立一个新文件夹，比如"book"，然后将TXT格式的文件放入到"book"目录中。运行"ebook.exe"，要求输入文件名，输入"book"后按回车，然后目录下会出现名为"book.ebk"的文件，这就是制作好的电子书。注意，TXT文件个数不能超过150个，任何TXT文件名长度不能超过40个字符，单个TXT文件大小控制在120K以内。

图片方面，RedBoy只支持对BMP格式图片文件的浏览。而且图片只能是256色的，高度不能大于160像素，宽度不能大于240像素。不合格的图片需要用"Fireworks"等专业工具事先处理。

在RedBoy的"files"目录中，有一个"电子词典"目录，目录下有名为"英汉词典.dic"的文件。这是一个标准的英汉字典词库，大家不要删除，否则就没有英汉词典这个功能了。另外，作者还计划在以后的版本中能让用户自己添加新词。

接下来介绍如何将图片、电子书等文件加入到GBA ROM中去。进入"files"目录，会发现里面有"歌词"、"文学"、"图片"等文件夹。这些文件夹就是用来存放对应文件的地方。你可以将这些文件夹删除，自己建立文件夹，也可以将文件拷入到已有的文件夹里，但不能在"files"目录下面直接拷入文件。另外，在新建文件夹里面也不能新建文件，否则系统会识别错误——举个例子，你可以在"files"目录下面直接建立一个名为"GAME"的文件夹，但不能在"GAME"文件夹下面再建立一个名为"FF"的文件夹。你可以直接将"DQ.txt"这样的文件直接拷贝到建立的"GAME"文件夹下面，但是不能拷贝到"files"文件夹下面。还有一点，就是不允许空文件夹出现，每个文件夹下面至少要有一个文件，不能任何文件都没有。可以拷入各文件夹的文档有TXT格式的文本文件、BMP格式的图片、BAS格式的RBasic程序、EBK格式的电子书以及DIC格式的字典文件。不必考虑文件夹的名称，RedBoy可以对不同格式的文件进行自动识别然后打开。比如"GAME" 文件夹，你可以把BMP图片、TXT文本等文件都拷贝进去。

将文件拷贝到相应文件夹后，回到软件的根目录，运行"filesys.exe"，程序会将"files"下面的所有文件和文件夹扫一遍，生成新的文件列表。如果运行错误，有两种可能，一是"files"文件夹下有空目录所致，删除空目录即可；也可能是"rom.dir"文件属性错误，去掉只读属性即可。一切准备就绪，双击"make.exe"，即可生成新的"RBasic.gba"，这就是可以在GBA上运行的ROM文件。如果你删除了很多文件，生成的"RBasic.gba"文件体积比上次的"RBasic.gba"要小，则需要用"rom"目录下的"RBasic.gba"替换当前的"RBasic.gba"文件，否则不能正常覆盖。



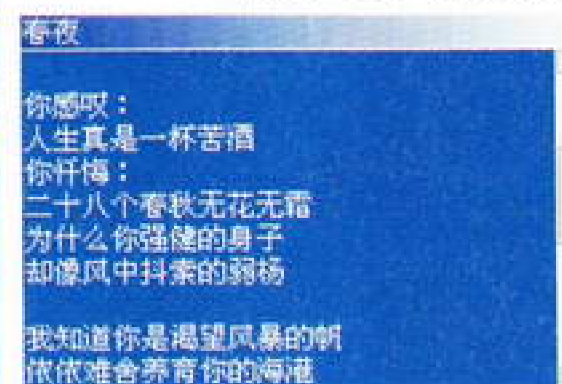
GBA端使用方法

将"RBasic.gba"烧录到卡带中，并在GBA上运行，你会发现它类似一个小型文件管理系统，分为五个大类：A、文件管理；B、RBasic；C、科学计算；D、游戏娱乐；E、英文学习。除了最后一个"英文学习"暂时没有开

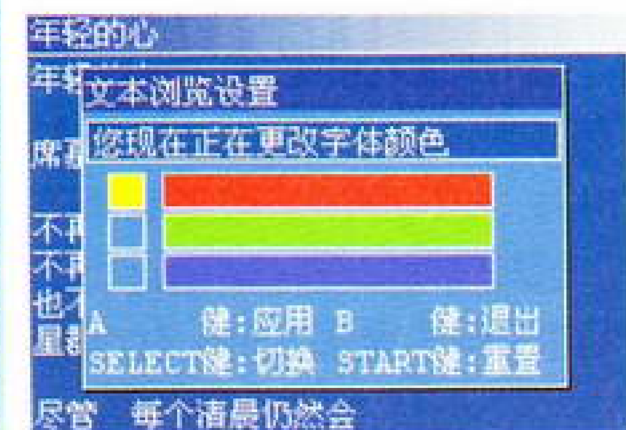


发外，其它的功能都可以正常使用。操作方法为十字键控制光标移动，A键确认进入下一级目录，B键返回上一级目录。

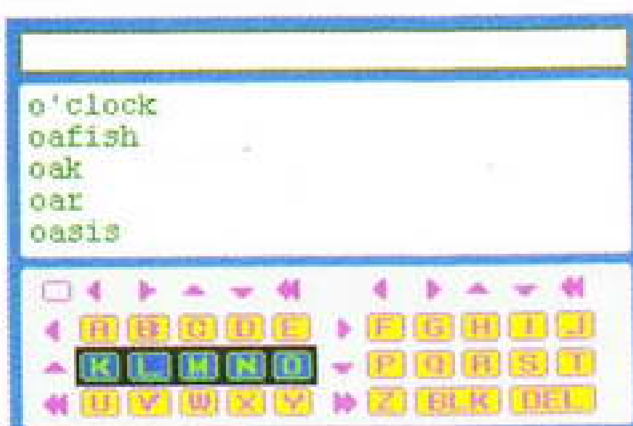
在"文件管理"中，你可以找到"files"目录中所有的文件。文件是以竖列方式显示，左边显示文件全名，右边显示文件容量，按A可以运行相应的文件。点击不同格式文件，RedBoy会自动调用不同的模块进行浏览。比如点击TXT文档，则RedBoy会调用文本浏览器；点击BMP文件，则会调用图片浏览器，不需要用户进行选择。



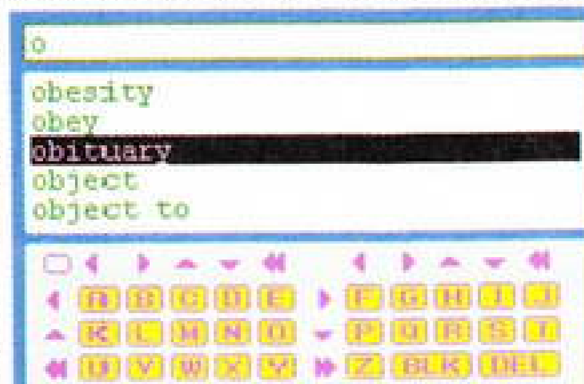
RedBoy内置的文本浏览器可以浏览TXT、BMK文件以及BAS的源程序。另外，因为支持GBK大字符集，所以能够正常显示繁体和简体汉字。说说操作方法，上、下键是上翻一行和下翻一行；左、右键和L、R键的作用相同，分别是向上翻一页和向下翻一页；按SELECT钮，可以快速跳转到某一页；在文字浏览状态，按START，可调出颜色设置菜单，更改背景和字体的颜色。如果有不明白的地方，可以在浏览过程中按A，调出帮助查看。另外，在文本浏览器中选择BAS文件是不能直接运行的，只是直接查看源代码。图片文件也是直接选择就可以，图片会按照实际像素显示，没有放大、缩小等功能；浏览多幅图片，也没有快捷键，只能按B键退出，再选择下一张浏览。看来，RedBoy在图片浏览方面还有待加强。







RedBoy内置了一个2万多单词的英汉字典。用户可以通过它查询英文的汉语释义，并能显示音标。如果在制作ROM的时候没有删除"files"下的电子词典文件夹，你应该会在文件管理功能的"电子词典"目录中找到它。RedBoy采用了一种全新的字母输入方式，将英文字母分成八大块，上、下、左、右以及L钮、R钮分别对应一块区域，选中块以后，再选择不同的字母。输入错误的话，按B键删除前一个字符，输入完毕按A键可直接查看释义。快速按两下R钮则进入相近单词选择模式，这时可以按方向键的上、下为移动光标选择上一单词或下一单词，按L、R键选择上一页、下一页的单词列表。选中单词后，按两下A键查看释义，按B返回输入单词的界面，同时按住L和R可以退出词典，回到"文件管理"。



"RBasic"可以说整个程序的精髓所在。RBasic在GBA上运行画面和普通的Basic差不多。进入后，用L和R可以切换NEW、CLS、RUN、LIST、LOAD、FILE、EXIT等几个基本命令。选择命令后，再按A键可以执行。如果要运行BAS程序，首先要执行LOAD命令，此时会跳到文件管理器，选择某一BAS程序后，按A键，屏幕上提示黄色的"OK"，表示程序装载成功，此时可以用LIST命令查看程序的源代码，用RUN命令执行程序。在BAS程序运行期间，可按L+R中断程序的执行。如果觉得屏幕太乱了，用CLS命令清屏；执行EXIT命令则可以退出"RBasic"。

"科学计算"功能里内置了"科学计算器"程序，不仅可以计算普通的加、减、乘、除，还可以计算sin、log等函数，非常实用。用GBA



的方向键移动计算器下部“键盘”光标，按A键确定输入。在计算输入模式下，L钮、R钮左、右移动计算器上方“显示屏”光标，A键选定项目，B键删除，START确定计算。在结果显示模式下，按A键可以继续上次的计算，B键清空计算结果，START可以存储计算结果。按SELECT调出帮助，按L+R则能退出计算器。

“游戏娱乐”中目前有《五子棋》、《俄罗斯方块》和《扑克》三个游戏。游戏很简单，而且有中文提示，小超在这里不再赘述，只说一下退出方式，《五子棋》和《俄罗斯方块》都是在游戏过程中按B、再选择“YES”按A退出；而“扑克”则是在出现“跟牌”、“放弃”菜单时，按START键，再按A键退出。

RedBoy目前已经接近完美了，需要做的就是修正一些尚未发现的错误，另外最重要的还是用户的支持。大家都来编写GBA上的Basic程序吧。

掌机软件消息集锦

PceAdvance 新版发布

Flubba发布了GBA上的NEC电视游戏机PC Engine模拟器“PCEAdvance”最新版本7.0。本版增加了对NDS掌机的兼容，并能够完美支持EZ FLASH3的时钟。下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/PCEAdvance70.zip。

另外，在下个版本中，Flubba计划增加对PCE CD光盘游戏的支持，并放出了在GBA上玩PCE CD游戏《恶魔城 血之轮回》的图片。这意味着以后GBA也可以玩PCE CD光盘游戏了！强烈期待下个版本！

NDS ROM被破解

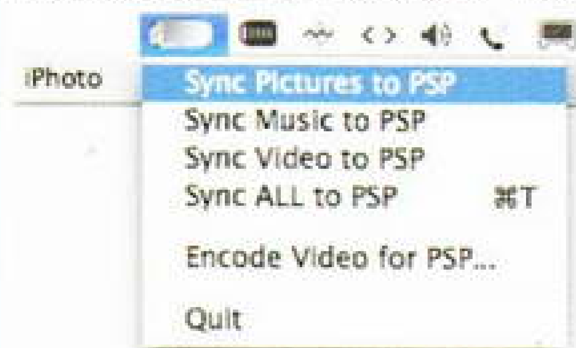
虽然NDS的模拟器还遥遥无期，但游戏破解者们却有了跨越性的进步。美版NDS的首发游戏《银河战士 First Hunt》的ROM已经被成功DUMP出来！这个ROM现在在网上可以随处下载，不过DOWN下来也没什么用处，汗ing……

用GBA烧录卡运行NDS游戏

NDS游戏可以通过GBA烧录卡在NDS上运行？这天方夜谈的事情竟然真的出现了！从网上流传的视频来看，似乎是用破解过的NDS ROM拷进GBA的烧录卡，然后放入NDS即可运行。不过具体的方法还没有公布。另外，据传，国内某烧录厂商已经制作成功了NDS专用的烧录卡，可以正常运行游戏，只是记忆部分有些问题。

在NDS上运行Linux

一个名为“DSlinux”的组织宣布他们正在开发基于NDS手掌机的Linux环境，目标是让一些Linux程序可以在NDS上运行。目前这个组织还没有取得任何突破性的进展，感兴趣的朋友可以去他们的官方站看看，网址是：http://www.dslinux.org。



Mac上的PSP资源管理软件

“iPSP”是专门为Mac苹果电脑开发的PSP专用资源管理软件。Mac用户可以通过它管理PSP上的图片、音乐和视频资源，并且还有影像转换功能。下载地址是：http://www.kaisakura.com/iPSP。

据传闻，索尼将开发多款PSP的应用软件，以实现在PSP上收看电视、浏览网页、阅读电子书等功能。掌机的多功能化正被越来越多的人重视，掌机也将不再是游戏专用机的代名词。不知道以后掌机软件的开发主角会不会由玩家变成厂商？最后感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QL169.com)玩友的大力支持！

文 CHINAPSP 刘一　编 LIKY

玩转PSP

PSP影音制作专栏

随着PSP在国内的不断普及，大家对其功能的研究也日渐深入，毕竟除了玩游戏，PSP的影音功能也是十分强大的（现在的游戏太费铁了）。为此，我们特别为大家准备了这个内容，具体介绍一下关于影音的制作以及如何解决我们在制作过程中所遇到各种各样的问题。

第一讲 IC2教程以及整体影音不同步问题的分析和解决方案

在这个栏目之前，先给大家说明一下PSP可以识别的文件格式以及如何把我们PC上的媒体文件传送到你的PSP上。

PSP 可以识别的影像格式

编码： MPEG-4 Visual Simple Profile

画面解析度： 320 × 240，160 × 112（PSP本体能自动识别320 × 240，160 × 112。）

比特率： 784kbps以下识别可能（利用"携带动画变换君" ffmpeg加参数[-muxvb 768]以后可识别768kbps以上。）

帧率： 29.97fps，14.985fps（帧率为24、20、12fps时影像快进。）

PSP 可识别的动画文件名格式

可以	m4v00001.MP4	m4v00001.mp4
	M4V00001.mp4	M4V00001.MP4
不可以	m4V00001.mp4	M4v00001.MP4
	m4v00001.Mp4	M4V00001.mP4



PSP 可以识别的声音格式

编码： MPEG-4 AAC LC

采样频率： 24kHz（采样频率12，36，44，48Hz时不能识别）

比特率： 64，96，128，160kbps

声道： 双声道，单声道

具体的文件存放请参照此分级目录

```
        ┌ MP_ROOT — 101MNV01 ┬ M4V00001.MP4（动画）
        |           └ M4V00001.THM
[root]┤                ┌ GAME
        ├ PSP ───┼ MUSIC ── ○○.MP3（音乐）
        |          ├ PHOTO ── ○○.JPG（图片）
        |          └ SAVEDATA
        └ DCIM ──  nnn***** — ****nnnn.JPG（画像）
```

（"n" 为任意半角数字、"*" 为任意半角字符）

下面说明一下如何把我们PC中的音乐和视频资源传入PSP的Memory Stick Duo（以下简称MSD）中，因为直接把影音文件COPY在MSD卡中是不可以使用的。

新买的MSD卡，最好在PSP里格式化一下，那样卡里面会自动生成几个系统文件夹，分别用来保存不同类形的文件。

操作过程

打开PSP后，在最左面的设定（Setings）项目中选择本体设定（System Settings），接着选择メモリースティックのフォーマット（Format Memory Stick），进入后出现确认提示，想必玩过日文游戏的朋友都认识はい（YES）吧？确认后，MSD卡就被格式化，格式化后的MSD卡会出现4个新的文件夹——GAME、MUSIC、PHOTO、SAVEDATA。听MP3的话就直接把音乐MP3文件拖进MUSIC文件夹里，SAVEDATA是保存游戏存档的文件夹。

而视频文件的传送则稍微复杂一点，操作过程如下：

1.把PSP与你的PC相连接，PC会识别PSP为可移动设备。（当然你的PC和PSP都是开着的，并且打开PSP的USB选项，表砸我）

2.在PSP的根目录里建立名为MP_ROOT的文件夹。

3.在MP_ROOT文件夹里再建立一个名为101MNV01的文件夹。

4.最后，将视频文件（MP4格式H.264）放入此文件夹里。然后在PSP的ビデオ选项中就有你刚才放入的视频文件了。

下面首先给大家介绍ImageConverter2这款软件的使用方法。下载完IC2的软件后，解压缩到硬盘后执行安装，这时系统会提示你输入

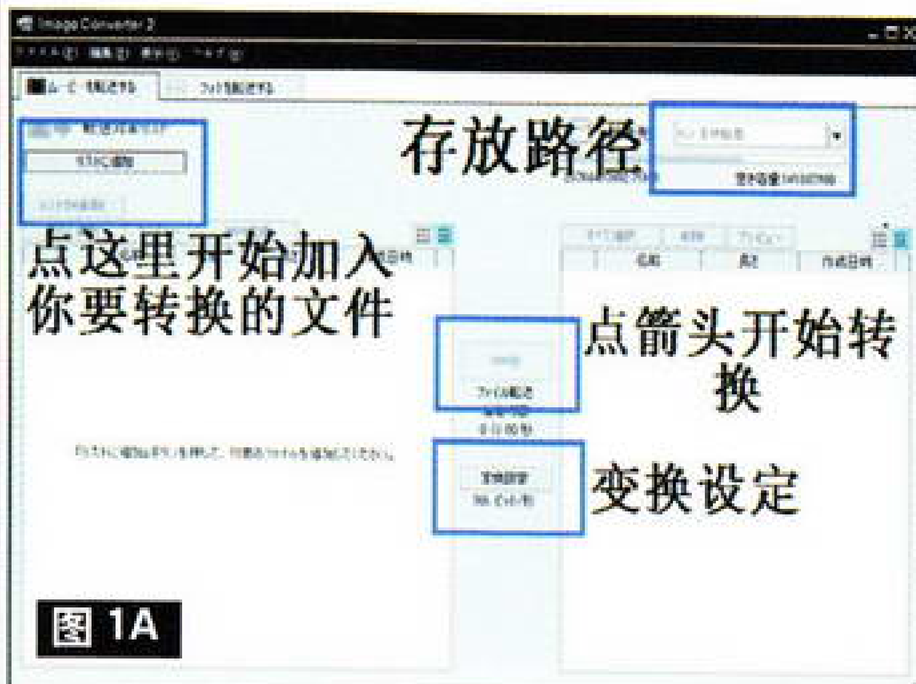


图1A

CDKEY，请输入“IC321110010011”（感谢CG的BEAK提供）。

安装完毕后运行ImageConverter2，然后进入操作界面。（图1A）

右上角选择要输出MP4文件的所在硬盘。

如图，点击左上角的追加。

然后出现以下画面。

左边是你PC中的文件夹，从里面选择你要转换的AVI源文件的文件夹。

然后在右面选择。例如，我要转换《冥王篇》第1集，先选择它，然后点击右下角的决定。（图1B）



图1B

点变换设定后，可以调整你要转换成MP4的码率和声道。（图1C）

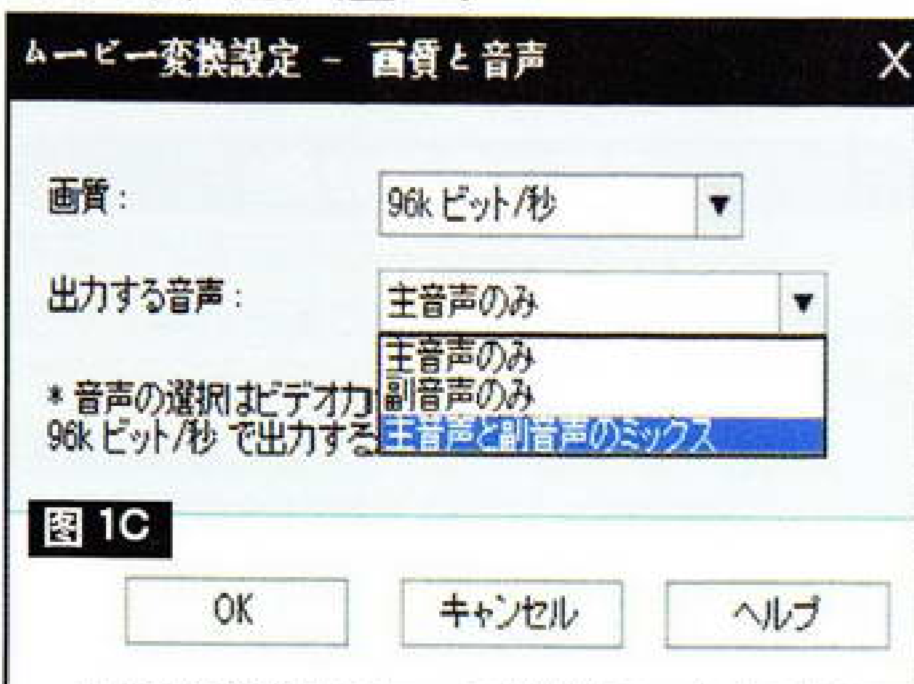


图1C

最后点箭头标志，开始转换，转换时还可以预览。（图1D）



图1D

如果要转换RM格式的视频文件只需要把文件的后缀改成AVI或WMV就可以了，如果不可以的话请下载新的解码器。注意，RMVB格式的此种方法不行，因为RMVB采用的是可变比特率算法，简单地说就是静态的画面码率低，而高速运动的画面码率高。因为目前IC2还很不完善，所以可能导致IC2识别不能。

这里还要给大家讲一下文件扩展名的改法：在工具栏处选择工具－文件夹选项－查看，然后把"隐藏已知文件类型的扩展名"的选择去掉，文件名的后缀就会出现。比如说，一个视频文件名是"功夫"，RM类型的文件。当你把隐藏已知文件的扩展名选项去掉后，就会显示"功夫.rm"这时右键单击文件重命名就可以直接把rm改成avi了。记着改完后在把隐藏已知文件类型的扩展名选项选上。

参数设置要在注册表里修改（在C盘目录里输入REGEDIT）

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Sony Corporation\Image Converter 2\2.1

前缀对应品质：LO/96 NO/92 HI/384 SH/768

后缀对应参数WIDTH/宽度 HEIGHT/高度 VIDEO/Kbps STEREO/声道

AUDIO/声音采样率(bit) FRAMERATE/帧

接下来给大家讲一下关于转换AVI视频后声音与视频不同步问题的原因和整体解决办法。

可能的原因分析

视频文件声音与图像不同步的影响因素就是视频流、音频流和字幕流的复合码率，一般都是声音在图像前。

1.修复后使用的avi文件(个别关键帧错误影响不大）或者部分avi文件本身就存在不同步。

2.AC3插件太老，如0.69以下的。

3.视频中有马赛克和断帧。

4.常规下使用avs加载压制两个声道以上的avi或者rm文件。

预防方法

1.更新你的direx版本，如8.0。切割avi文件，去掉坏帧。

2.升级AC3插件，如0.69以上的的具有窗口设置界面的版本。

3.用VCDgear或者VCDcutter来截取DAT文件。

4.多声道的AC3音频，装AC3ACM解码器用AviSource导入AVI，基本上可以解决不同步问题。

解决方案一

对于2引起的不同步可以尝试用rma软件进行修复：

先把要编辑的文件和RMA放在同一目录下，然后打开命令行。

开始先分离视频和音频，在命令行中键入rma -s broken.rm （broken.rm为你所要编辑的文件）

之后在目录下会出现音频文件broken.000和视频文件broken.001。

然后你在命令行中键入rma -jql500/broken.000//broken.001/ fixed.rm

这个命令的意思是说将音频文件broken.000置后视频文件broken.001 500毫秒（1000毫秒等于1秒），合成一个新的文件fixed.rm。

要想将音频超前视频的话，只要在500毫秒的前面加个"－"号即可。

也就是rma -jql-500/broken.000//broken.001/ fixed.rm。

最后一步就是给刚建立的文件fixed.rm建立索引，具体的命令是： rma -i fixed.rm

解决方案二

再推荐给大家一款软件NanDub。

因为有些影片在制作的时候，是使用音频、视频分离压缩再合成的方法，如果在合成时的参数设置不当，也会造成音画不同步。此类不同步的问题是最难解决的。目前市面上可以比较好地解决此类问题的软件是Nandub。

Nandub是一个专用于编码DivX和MPEG4v2制作压缩AVI电影的软件。该软件是在VirtualDub1.4的基础上发展而来。在原有的功能上对MPEG4电影的压缩技术进行了相当大的改进，支持一种叫SmartBitrateControl(智能位率控制SBC）的技术，该技术可以动态的



控制位率的变化，在画质基本不变的前提下最大限度减少文件尺寸，并且在音频上提供对VBRMP3（动态码率MP3）和OggVorbis以及AC3文件的支持，是视频压缩方面不可多得的强大工具。补充说明：该软件设计上仅支持DivX3.11alpha，任何之后的版本（如4.0、5.0）都不能正常的配合工作，在chinapsp论坛上的安装程序我已附带了DivX3.11alpha，不必担心它会覆盖你目前的版本，它只是单独的安装；并且还附带了VirtualDub1.4和一个制作字幕的插件。此软件的压缩比率很大，基本上可以压缩50%。并且画质基本上没有变化.用它解决由于制作原因引起的不同步效果极佳。

我们可以用它对AVI文件进行修复。原理是对AVI文件的音频、视频进行重新合成。具体操作如下：

1.用Nandub调入需处理的AVI文件。

2.确保Video和Audio菜单里的Direct stream copy（直接复制视频流）均选上。

3.如果是由于丢帧、坏帧而造成的不同步问题，可以点击：Video -> Frame Rate. -> 选择 Change so video and audio du-rations match 强制调整Video的帧率(Frame Rate)与Audio同步。

4.如果是音频整体超前或滞后的问题（音频的帧率和间隔是正确的）。可以点击：Audio -> Interleaving -> 在Delay audio track by__ms里输入超前或滞后的时间来进行修复。

5.最后选择File -> save as avi 就可以合成新的avi文件了。

注：你可以先调用一段，然后调整好参数后，整体解决，速度很快。

第二讲 “转换君”教程和加入字幕方法

下面再给大家讲解一下“携带动画变换君”(以下称“转换君”)的使用方法以及如何利用转换君和AviSynth解决大家头痛的字幕问题。

“转换君”支持转换avi，mpg，mov，rmvb(rmvb涉及到编写AVS文本，具体方法在以后说明）等格式的文件，转换方法如下：

把“转换君”解压到本地硬盘，先打开安装目录里的Setup.exe，设置文件格式，选择Customized:MP4 FOR psp(Direct renamed)，然后点击右下角的APPLY（确定按钮）。(图2A)



图2A

接下来启动3GP_Converter.exe，选择适当的画质.(图2B)

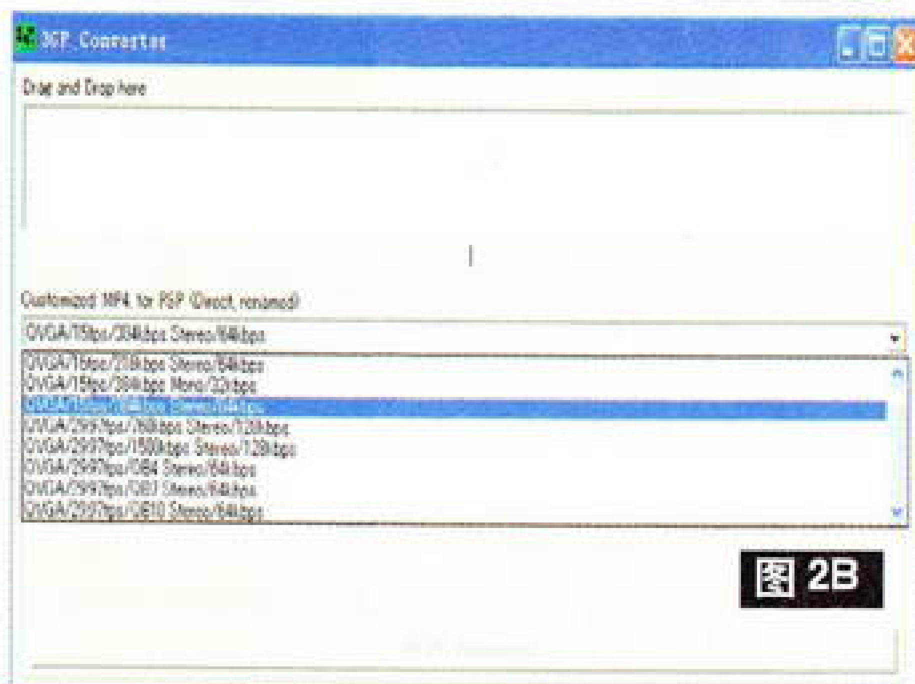


图2B

然后点击Select，选择输出MP4文件的目录（不可以选择本地硬盘的主目录，必须选择一个根目录，否则会有错误提示）(图2C)

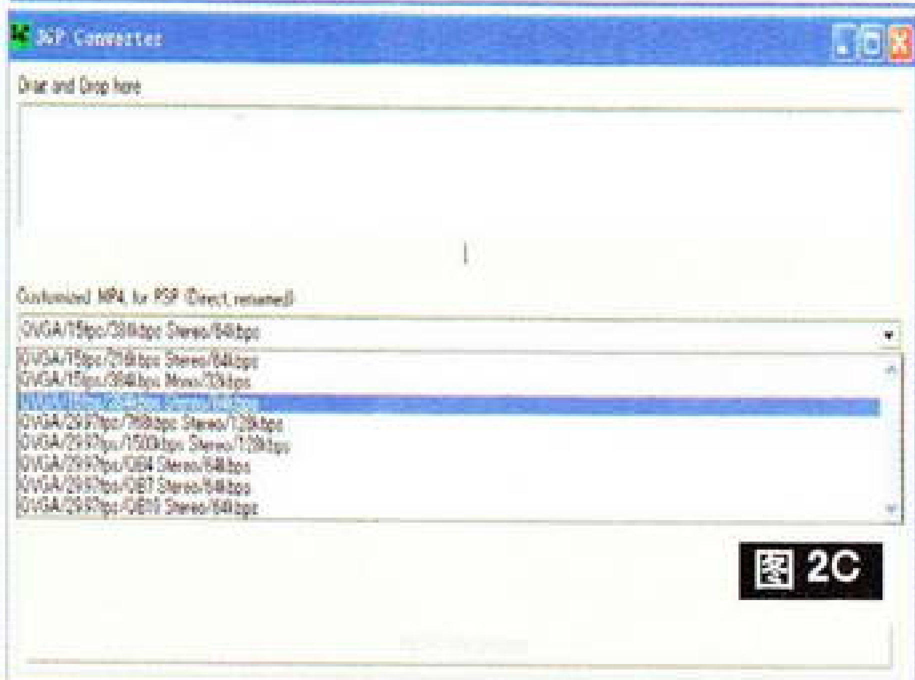


图2C

把需要转换的视频文件用鼠标拖放到上面的白色窗口中，就开始自动转换了。(图2D)

转换完毕后把转换好的MP4文件传入PSP里就可以欣赏了。

分别选择了几个画质选项做了测试

一、QVGA/15fps/384kbps stereo/64kbps



图 2D

二、QVGA/29.97fps/768kbps stereo/128kbps

三、QVGA/29.97fps/1500kbps stereo/128kbps

四、QVGA/29.97fps/QB4stereo/64kbps

五、QVGA/29.97fps/QB10stereo/64kbps

在码率比较小的视频文件播放中，一、二、三的画质没太大分别，只是转换后文件的大小不同（kbps越高文件越大）。在高速的动态画面中一有明显的马赛克和拖后现象。一般建议动画片选择一方案；电视剧，电影选择二方案；方案三是官方测试选项，建议大家就不要用了；而四和五方案转换出的视频文件不仅画质极差，文件还很大，真搞不清楚软件作者是怎么想的。

目前网上又发布出了"转换君"的迷你版，使用方法与"转换君"一样，并在3GP_Converter.exe中提供12种画质转换方案，从上到下依次为：

16：9影片，一般画质，消遣用（2～5Mb/min）
16：9影片，普通画质（3～7Mb/min）
16：9影片，完美画质（7～11Mb/min）
16：9MTV，一般画质，消遣用（3～6Mb/min）
16：9MTV，普通画质（4～8Mb/min）
16：9MTV，完美画质（8～12Mb/min）
4：3影片，一般画质，消遣用（2～4Mb/min）
4：3影片，普通画质（3～7Mb/min）
4：3影片，完美画质（7～11Mb/min）



4：3MTV，一般画质，消遣用（3～5Mb/min）
4：3MTV，普通画质（4～8Mb/min）
4：3MTV，完美画质（8～12Mb/min）

"转换君"加入字幕方法

"转换君"软件从0.23开始支持AviSynth，我们可以利用AviSynth来实现"转换君"给视频文件加入字幕的功能。

AviSynth的使用非常简单，但是目前很多人都用DirectShow+DVobSub自动调用avi文件和同一目录下的同名文件的方法。但做过这件事的人都知道，这种方法不但效率低速度慢，而且并不能保证在所有的系统或者任何情况下都能稳定，所以我给推荐大家AviSynth。

AviSynth是AVI SYNTHesizer的缩写，意思就是AVI合成器，是一个Frameserver。(Frameserver就是一个把影像文件从一个程序转换到另外一个程序的过程，其间没有临时文件或中介文件产生。）AviSynth是由Ben Rudiak-Gould首创的一种非常有用的工具，能够提供各种方式来合并和滤镜处理影像文件。最独特的就是AviSynth并不是一个孤立的影像处理程序，而是在影像文件和应用程序之间起着"桥梁"的作用。

AviSynth的基本工作原理是这样的。

首先建立一个包含特定命令的文本，称之为"脚本"(后缀为avs)，这些命令指定要运行处理的影像文件和滤镜，然后运行影像应用程序，比如VD或ND，打开脚本。此时AviSynth就开始工作了，打开脚本中指定的影像文件，运行特定的滤镜，并把输出结果提供给影像应用程序。但影像应用程序并不了解AviSynth在后台所做的处理，而认为是直接打开了一个"被处理过"的影像文件。AviSynth处理的影像文件在运行过程中直接导入应用程序，没有临时文件，所以节省硬盘空间。

下面介绍一下具体使用方法

AviSynth的安装

把下载的ZIP文件解压缩到本地硬盘后把AviSynth.dll复制到Windows\System下(W98，ME)或Windows\System32下(W2000，XP)，然后运行INSTALL.RE。安装完成。

首先用Notepad建立一个名为myfile.avs的文本文件，然后打开它，在里面输入：

```
AVISource("C:\Video\myfile.avi")
LoadPlugin("VSFilter.dll")
```



VobSub("C:\Video\myfile.idx")

然后再打开此文件，会发现 vobdub 已出现在视频文件之中。

如果用的是文本字幕，只需要把第三行改为

TextSub("C:\Video\myfile.srt")

这样文本字幕就出现在视频图像中了。

给大家解释一下这几行命令所代表的意思。第一行代表的是把括号里面的软件作为avi标准文件打开来编辑；而第二行的命令表示AviSynth在处理文件的时候调入括号里面的插件(详细的滤镜命令参照下文，本命令中是打开了 VSFilter.dll 插件，就可以使 AviSynth 支持vobsub字幕)；第三行命令是Vobsub插件自定义的命令，可以将上面的字幕文件加入到视频总汇，输出到打开的任一打开的 avs 文件视频编辑软件上，最后把myfile.avs拖入“转换君”里就可以了。

下面再给大家介绍几个最常见实用的AviSynth 内建滤镜。

一 源文件滤镜

1.AVISource

导入AVI，对于DivX或XviD，需要安装相应的Codec。

例.AVISource(“test.avi”)

2.WAVSource

导入WAV

例.WAVSource(“test.wav”)

二 处理滤镜

1.AddBorders

加边：给影像加黑边，尤其适用于对16:9的影像加字幕，希望不影响图像，把字幕加在图像的下方的情况。参数是整数，顺序是左、上、右、下。

例：AddBorders(0, 64, 0, 64)

——把640 × 352 (16:9) 改成640 × 480 (4:3)

2. LanczosResize

放大缩小：Lanczos采样方法可以在图像处理中看到，是BicubicResize的替代者，提供更精准、更锐利的画质。本来是日本人开发的第三方滤镜，在日本普遍使用，欧美使用BicubicResize。自2.05版本开始吸收为内置滤镜。

例：LanczosResize(640, 480)

——把分辨率改变为 640 × 480

三 声音滤镜

1.AudioDub

影音合并.可以把影像和声音合并在一起。适用用用 Helix 直接做 RMVB 格式的 DVDrip。

例：Video = AVISource("test.avi")

Audio= WAVSource("test.wav")

AudioDub(Video, Audio)

——把 test.avi 和 test.wav 合并

2.DelayAudio

声音延迟。由于从 VOB 里分离的 AC3 通常有延迟，所以用 Azid 转码得到的 WAV 也有延迟，在用 AudioDub 合并时就需要加上这个延迟。

例：WavSource("test.wav").DelayAuido(0.5)

—— 把 test.wav 延迟半秒

四 字幕滤镜

1.VobSub

Sub 字幕.VobSub 不但是外挂字幕的好手，内嵌字幕也是一样的强。

将字幕的 2 个文件 test.idx 和 test.sub 放在同一个目录下就可以了。

例：LoadPlugin("VobSub.dll")

VobSub(“test”)

2.TextSub

SSA和ASS字幕.这个也是VobSub自带的，可以内嵌特效字幕。

例.LoadPlugin("TextSub.vdf")

TextSub(“test.ssa”)





文 mine&马修 编 马修

Vol.04

超级机器人大战专区

名作回顾之《08MS小队》(上)

前两回我们对《0079》的剧情进行了一个回顾，而这次我们要继续《0079》来回顾另一个作品，那就是以OVA形式发售的《高达08MS小队》。和新人类之间的战争不同，这个作品讲述的是普通士兵的生活、战斗与恋爱的故事，也是《高达》作品中少数有完美结局的作品。



剧情篇

战争初期，掌握着米氏粒子和MS技术的吉翁军对地球联邦的打击是非常大的，几乎把联邦军的整个宇宙军队全灭，在地球降下的作战中也占领了地球的大部分地域。但由于战线拉得过长和加上补给的不足，让吉翁军没有再进展的余地，使战事陷入了僵持阶段，这就给了联邦军策划“V作战”的余地。到9月份联邦军大量的量产型机动战士吉姆服役以后，联邦军终于有机会进行反击。除了吉姆以外，还有一些量产的高达同时配备到前线部队中，那就是RX-79G陆战型高达。



10月6日，由SIDE2出发的西罗等人前往地球，被编入远东方面军机械化混装大队第08MS小队担任小队长。在途中和吉翁军正在测试的高机动型扎古相遇，为救同伴，西罗驾驶铁球改出击和扎古同归于尽，在逃脱时和敌方测试驾驶员爱娜被爆炸冲击波吹到一艘战舰残骸，为了自救两人不得不放弃敌我观念相互帮助，同时两人之间也迸发出了爱情的火花……

人物篇

西罗·亚马达



08MS小队的队长，为了贯彻自己的信念不惜背上间谍的罪名，同时为了弥补自己的过失不得不接受一个不可能完成的任务，最后和爱娜一起把阿普萨拉斯Ⅲ击破后，消失在战场上，和爱娜过起了隐居的生活。

爱娜·萨哈琳



吉翁公国的贵族后裔、基利亚斯的妹妹，同时也是MS测试机师。在和西罗相遇以后对联邦军的看法有所改变，最终和西罗一起杀死已经了失去人性的哥哥，在《米蓝的报告》中，再次出场的她已经和西罗结婚并怀有身孕了。

基利亚斯·萨哈琳



作为贵族后裔的他负责着最新MA阿普萨拉斯的开发工作，对于惟一的亲人——妹妹爱娜的疼爱也仅停留于表面，对开发兵器的过度执着最终使他丧心病狂，将子弹射向了阻止自己摧毁加布罗的妹妹……

诺利斯·帕卡特



对萨哈琳家族绝对忠心的吉翁军王牌机师，一直像父亲一样照顾爱娜。最后，为了掩护伤兵飞船撤离，诺利斯驾驶老虎击破了全部钢坦克，最终被西罗击败阵亡。

以上便是《08MS小队》的几个不可缺少的成员，在《机战A》中，他们都有着很出色的演出，除了基利亚斯以外，其他的角色和其使用的机体都可以得到，这其中也包括阿普萨拉斯Ⅱ。而在GBA版的《SD高达》中，基利亚斯更是作为最终BOSS登场。而在下辑的《超级机器人大战专区》，我们将来详细介绍《0083》中登场的机体。



周边模型馆





《高达SEED DESTINY》最新模型

1月29日，Bandai推出了两款最新的机动战士模型，两款模型全部来自于“《高达》系列”动画最新作《高达SEED DESTINY》，分别是扎古幻影·焰和混沌高达，怎么样？各位高达FAN是否动心了呢？

智能遥控哈罗



在“《高达》系列”众多作品中，哈罗几乎也算是全勤的机体了，圆圆可爱的哈罗具有很高的人气，而哈罗相关的玩偶更是多得数不胜数，这次给大家介绍的哈罗，则是高科技含量极高的遥控玩具。这套玩具中包括粉色和绿色两只哈罗，其中粉色哈罗可以打开作为遥控器来控制绿色哈罗，不过单单有遥控功能是不足以称之为“智能”的，这款玩具最吸引人之处便是“自由模式”，在这种模式下，哈罗玩具会通过自己的意思来自由活动，滚动、打开耳朵、发出可爱的声音，简直就像自己家里的小宠物一样，非常有意思。

高达美少女

2003年在台湾愉景新城举办的高达展上，身着动画中军装的Model Girl成为了展会的一大风景，漂亮的女孩穿着漂亮的军装确实给人以非同寻常的美丽，下面三个就是在展会上获得了前三名的Model Girl。







流金岁月
——掌机游戏怀旧长廊

文 马修

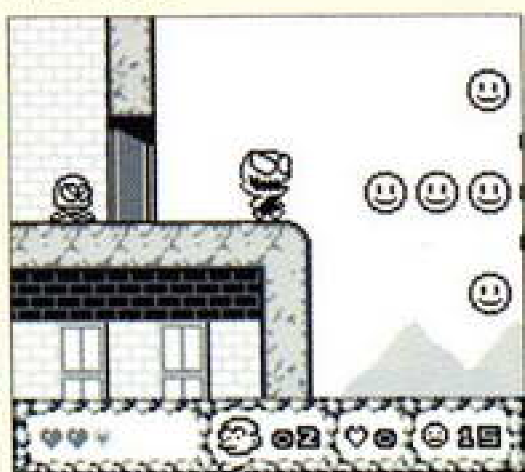
"怀旧长廊"又与大家见面了，不知各位在新年期间玩得怎么样，反正马修是把新旧游戏都玩了个痛快，可以说是从GB到PSP，差不多都涉及了。此次长廊介绍的游戏中不乏精品，大名鼎鼎的《SNK VS Capcom》自不必说，GG的《巴库巴库动物方块》也堪称创意十足——喜新不厌旧，我们在体验画面音乐都很炫的次世代掌机游戏时，也别忘了那些以前看似简陋的游戏，可以淘出不出曾经没被人注视的金子哦。

GB原人2

机种	GB	厂商	Hudson
发售	1994年	类型	ACT



印象中，"《原人》系列"似乎最早出现在PC机上，不过笔者对PC游戏了解一向甚少，而知道这个圆圆的光头披着兽皮的家伙，还是在PC-E上，而真正玩就是在GB上了——掌机玩家嘛。游戏制作得非常好，操作起来有种行云流水的感觉，而游戏有效地针对当时GB的残像问题制作，因此尽管玩家操作得相当流畅，但却基本上不会被残像的问题所困扰。



主角的武器便是那显眼的大光头，无论八爪鱼还是机器人亦或是什么其他的妖魔鬼怪，一律顶死！吃了肉还能变形其他形态，有披着斗篷善于跳跃的大盗原人，有长相凶恶连机器人都敢吞的大嘴原人，还有一头能扎进地里的达人原人。而敌人的造型也让人过目难忘，无论杂兵还是BOSS乃至貌似皮鞋的最终BOSS，都是看起来凶恶滑稽实则没甚本事的家伙。简单、恶搞、流畅——从某种意义上讲，大红大紫的"《瓦里奥》动作系列"在很多地方都能看到本作的影子。

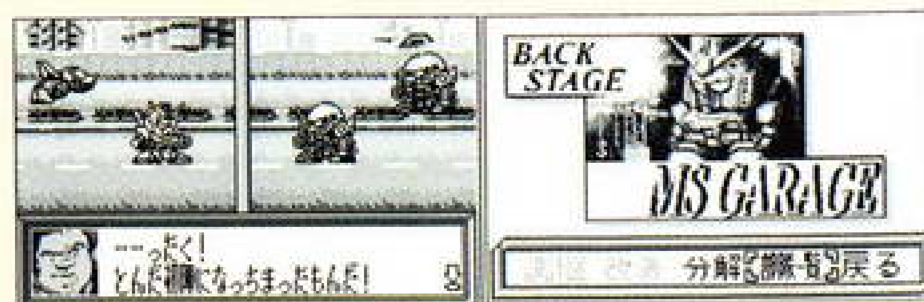
SD高达G世纪 大合战

机种	WS	厂商	Bandai
发售	2000年	类型	SLG

提起Bandai，很多玩家就会联想到高达——从最初的《0079》开始，"《高达》系列"就将各式各样的幻想中的人形兵器、波澜壮阔的战争以及战争中的无奈、挣扎、友情、爱……全部展现给了观众。《高达》受到了众人的认可，也成了Bandai的摇钱树，而在Bandai自家的掌机W S上，原汁原味的"《高达》系列"游戏更是对FANS有着不可抗拒的魅力。

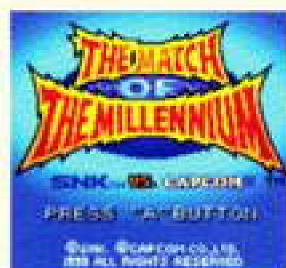


本作是WS上第一款《高达》游戏，从黑色三连星大战高达开始。诸如组成临时小队、开发新机体、改造MS、灵活运用ID等大家熟悉的要素在本作中都已出现。由于大量采用了原作音乐，因此看过动画的玩家会感到更加亲切——从此以后，众多的高达游戏雨后春笋般出现在WS和WSC上，一个繁盛的掌上高达时代到来了！



千年之战 SNK VS Capcom

机种	NGPC	厂商	SNK
发售	1999年	类型	ACT



1999年10月31日，率先发售的美版、以《千年之战》命名的本作在格斗界引起了轰动——如果说早先的几款NGP、NGPC格斗作品只是将街机的格斗游戏“Q”化而不足以吸引那些成天泡在街机厅的打手的话，那本作一定会吸引他们；而MUGEN同人作品虽然看起来有魄力，但平衡性又难尽人意。实现了完美操作及平衡性良好的梦幻格斗的本作为中气不足的NGPC打了一场漂亮仗，众多格斗玩家纷纷购入NGPC，来亲手体会SNK原厂开发的梦之作。





无论在手感还是平衡性上都近乎达到了完美的本作，并没因为角色们的“大头”而影响到战斗的激烈，而SNK也没有什么门户偏见而厚此薄彼。后来虽然Capcom也推出了集合两大厂商的“《CVS》系列”，但明显加强自家角色实力、大大削弱SNK人气角色的小家子气，足以让众多的SNK饭嗤之以鼻；而后来已是日薄西山的SNK又推出的真实比例的《SVC混沌》，也因为别扭的手感而很快为人所忘——倒是这款大头Q版的《千年之战》，成为了众多不同厂商角色间梦幻格斗游戏的最优之作。



▲春丽大战娜可露露，人气格斗女皇的梦幻之战。



▲吉斯和维加竟然走到了一起！

俄罗斯方块DX

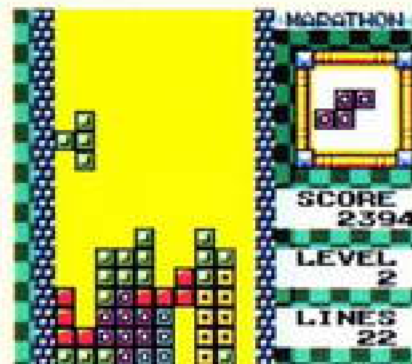
机种	GBC	厂商	Nintendo
发售	1998年	类型	PUZ



GB靠什么发售之初便横行天下？哪款游戏普及得最人尽皆知？前一个问题一些玩家也许还要从《俄罗斯方块》和《马里奥大陆》二者间犹豫一下的话，那么第二个问题相信每个人都会脱口而出——《俄罗斯方块》，即使头脑中没有掌机这个词的非游戏大众，也都知道这个游戏的。

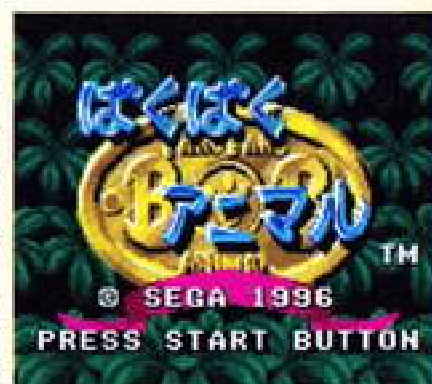
和GB一样，GBC的首发软件也有这款老少皆宜的经典方块游戏。为了区别于简洁明朗的GB版，厂商在本作的色彩上下了很大的工夫，当时确实给人以非常绚丽的感觉，即使今天回过头看，该游戏的画面也相当不错。

也许是时过境迁，此次的《俄罗斯方块》被掩没在《勇者斗恶龙 怪兽篇》、《瓦里奥大陆2》等新秀的光辉之下，并没造成多大轰动，不过经典就是经典，玩累了大作或让从来没碰过游戏的人来玩游戏，这款《俄罗斯方块》绝对是不二的选择。



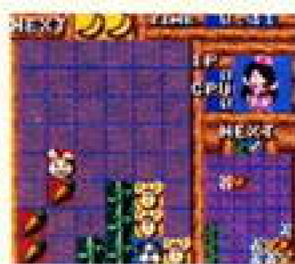
巴库巴库动物方块

机种	GG	厂商	Sega
发售	1996年	类型	PUZ



《俄罗斯方块》大获成功之后，众多方块游戏便多了起来，其实，轻松的方块游戏只要有不错的创意，都会让玩家沉迷其中。而这次介绍给各位的，就是1996年世嘉做给自家掌机GG上的一款非常有趣且创意十足的方块游戏。

游戏中的方块包括动物和食物两大类，其中动物类中有猴子、兔子、狗和熊猫，食物类则分别是这些动物们对应的食物：香蕉、胡萝卜、骨头和竹子，无论相同的方块放在一起多少，都不会消去，但一只动物却可以将连在一起全部的食物吃掉，但一个食物方块只能消除掉一个动物方块——一类一类的消固然安稳，但连续消除不仅非常过瘾，而且还能根据连续消除的数量来重创对手。由于游戏过关的条件就是和对手互相陷害最终让对方出局，因此求稳决不是胜利之道，大胆地布局设陷阱才是赢得机会克敌制胜的关键所在。





文 姚舜禹 编 LIKY

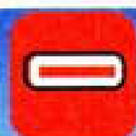
人人都能"胖起来"

——PLAM漫谈之二

在上一辑的文章中，笔者简略介绍了PLAM家族的概况，不难看出，PLAM的面向人群是更注重"个人数字助理"这个层面，与更擅长多媒体、游戏的PPC相比较，PALM的系统执行效率更快，软件也更为简单实用。

读到这里，大概会有很多PPC的玩家不太同意，说到易用性，来自名门微软的WINDOWS MOBILE操作系统不是更胜一筹吗？

实际上给人造成"PLAM难用"这种印象的原因，正是因为PLAM使用的操作系统与我们熟悉的WINDOWS操作系统差别很大，数据传送方式较为独特，再加上汉化软件较少，使得PLAM缺乏亲和力，不过只要跨过了这道门槛儿，你就会领略到PLAM系统的风采，那么接下来就让笔者带你进入"胖子"的世界。



一 同步你的PLAM

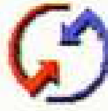

▲SONY NX系列桌面软件界面。

当你从包装盒中取出心爱的PLAM之际，兴奋的心情随即就会被很多疑问所代替，首要的问题是：我该如何使用它？

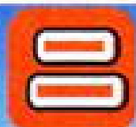
第一步就让我们来熟悉这样一个名词——"同步"。PLAM的系统一般都是固化在机器中，而它的软件都是利用同步的方始安装的，在进行同步之前，你需要找到随机配送的光盘，这上面会有一款叫做"Palm Desktop"的软件，我们一般称之为"桌面软件"，当然很多网站都会提供这款软件的下载。

软件装好之后，程序会让你输入一个ID，这个ID就是今后与你的PLAM"共存共亡"了，紧接着你便可以按动PLAM底座上的同步按钮，开始进行第一次同步，这次同步用时会比较长，因为桌面软件会备份你PLAM上所有的文件，在同步后打开桌面软件，你会发现先前在PLAM中输入的"记事本"、"通讯簿"、"日程表"等等内容全部出现在了PC上面，你可以任意修改这些内容，当下次同步时，PLAM的内容会随之更新，反之在PALM上的操作也是相同的。怎么样，你是不是多少了解了同步的原理？如果是的话，接下来便可以试着来安装一款软件了。

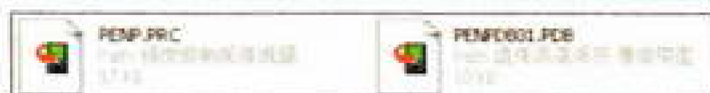





▲图为PC正在与PLAM进行同步。

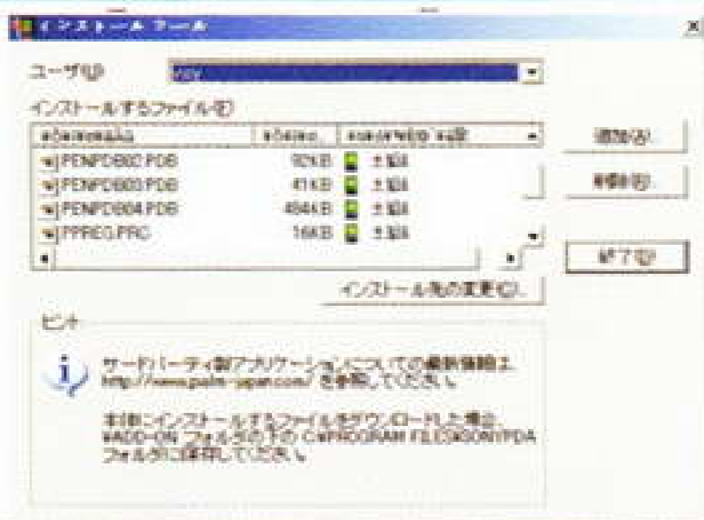


二 在PLAM上安装软件



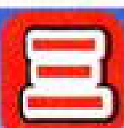
▲PLAM格式的文件在PC上是这样的图标。

当你以任何形式获得一款PLAM软件后，会发现大多只有两种文件格式，一种是*.pdb；一种是*.prc，它们都是PLAM使用的专用格式文件，你只要双击这些文件，桌面软件便会弹出一个界面，你会看到刚才双击的文件名称出现在同步列表中，那么下次再进行同步的时候，软件便会自动安装到你的PLAM上面。

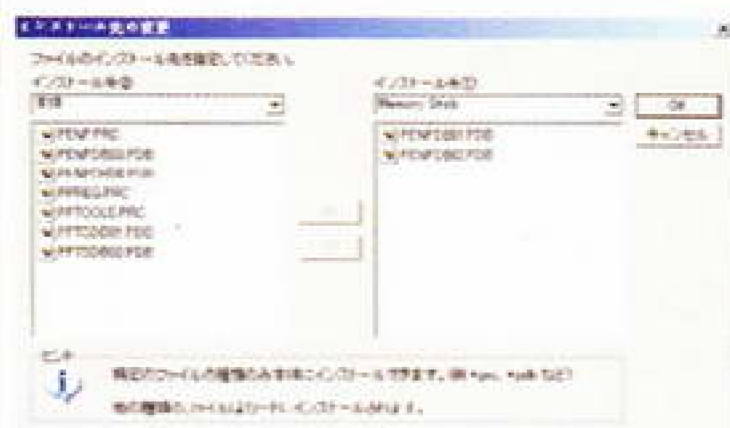


▲一次同步可以安装多款软件。

那么可能会有人问，我的PLAM到底能够安装多少个软件呢？我能使用的内存为什么会比机器标称的要少一部分？别急，这就是接下来我们要讲述的内容。



三 PALM的内存与存储卡



▲将软件安装在Memory Stick

起初，PLAM的内存容量大概只有2～4M，并且很少支持外部存储卡，这是由于PALM的软件大多十分小巧。不过，随着技术的进步，如今的PALM软件体积越来越大，于是PLAM的内存也随之扩容，奔迈公司在其旗舰机型TT5中，配备了高达256MB的内存，这样一来，就算不使用存储卡也能够容纳大量的软件和数据。相比之下，SONY公司的CLIE系列内存并不是特别的大，一般以16～32MB为主，但是CLIE对存储卡的支持十分出色，它使用的是SONY产品专用存储卡"记忆棒"，在传输速率和易用性方面都有较大优势，CLIE的NX系列还支持CF卡存储，给使用者带来了极大的便利。



需要注意的是，PLAM在内存的分配上有其独特的算法，以CLIE的NX73V来举例，它的内存为16MB，但实际分配给用户使用的只有11MB，称为"软件内存"；其余的5MB内存是用来放置固化的系统，用户不可改变，被称为"系统内存"。另外在系统内存中，还有大概5MB的剩余空间是闲置的，用户可以借住一些特殊的软件向这个空间"写入"软件，俗称"刷ROM"，这是一个比较高级的操作技巧，不在本文的介绍范围之内。

一般来说，11MB的空间基本可以满足需要，有一些软件的数据库比较庞大，可以将它们放置在存储卡上面，一些体积较大的软件和游戏，也可以将其安装到存储卡中，方法是在安装软件时，设置为"存储卡优先"即可。



四 软重启和硬重启

PLAM的系统非常稳定和快速，并且是单线程(即同一时间只能进行一个任务)，因此很少发生死机现象，但是随着软件的增多，以及软件之间的兼容性(尤其是汉化软件)，PLAM也会出现死机现象，一般出现死机后，只需要按动机器上的Reset键，机器重启后便会恢复正常，这种重启叫做"软重启"；而一旦发生不知名的错误，即使软重启也无法恢复，这时就需要"硬复位"了，它的作用就是将整个系统恢复到出厂状态(CLIE是先按住电源键不放然后再按Reset)，再与PC进行同步操作，这时桌面软件会将用户最后一次同步的内容重新覆盖回PLAM，很快一个熟悉和完好的系统又回到你面前了——怎么样，是不是非常方便？

看过本文，想必很多朋友对自己的PLAM已经比较熟悉了，PLAM其实就像一层窗户纸，捅破了它，谁都会成为高手。当你深入PLAM的世界，就会发现其系统的独特魅力——界面直观、执行效率高、耗电量小，都是人们喜爱这个小东西的原因。PLAM的很多特性，就连笔记本电脑都是无法比拟的。并且PLAM的乐趣也并不仅仅局限于看电子书、视频、电子字典这些基本应用，多姿多彩的软件令PLAM可以做出许多令人惊讶的事情，这些高级技巧，以后笔者会逐渐与各位胖友分享，如果你还没"胖"起来，就赶快去行动吧！




N-Gage上的SFC模拟器

文：小正



本月，Symbian平台上的最爆炸的新闻估计就是这个了——N-Gage上诞生了SFC模拟器。之前，在网上曾有消息报道说将有两款超任模拟器推出，一款是SUPER SNES For S60，另外一款由Vampent开发，甚至Super SNES For S60都有视频放出，不过事实证明，Super SNES For S60这只是一个玩笑。但Vampent开发的超任模拟器VSUN却确有其事。近日，模拟器的1.0版已经放出(下载地址：http://vampent.com/vsundownload.htm)，本人以最快的时间下载并注册了它，以下是该模拟器的测试报告。

由于之前在论坛有个民意调查是关于希望在此款模拟器上玩到哪些游戏，开发者听取了这些意见，所以一些大作在VSUN上都支持得非常好，这其中就包括了梦幻级的《FF6》、《火焰之纹章 多拉基亚776》以及《时空之轮》，而笔者最爱的《超级银河战士》也在此列，而且这些游戏还支持声音的模拟。大家可以看看画面，效果真的很不错，尤其是《时空之轮》开场部分的云层，竟然连ALPHA混合(半透明的特效)都模拟了，实在是感动啊。不过感动归感动，目前模拟器还存在一些问题，最大的局限就是速度了，大家知道N-Gage是没有3D显示芯片的，所以所有的模拟工作就交给了104MHz的CPU来处理，可想而知，CPU的负担非常重，速度因此拖慢了，许多游戏在N-Gage/QD上甚至只有十几帧。不过作者说以后的版本会改善这个问题，可能通过放弃一些特效的模拟，来提升速度。另外，就是玩家最关心的兼容性问题了，还好，大部分游戏都能运行，因为核心的模拟比较完善了，但在游戏时，你仍然要在SOUND-SWITCH选项里选择OFF、SMART和FULL来进入和适应不同的游戏，不过这也不是万能的，也有部分游戏在模拟器上不能模拟，这是肯定的。由于超任分辨率不同于N-Gage，所以VSUN设置了3个显示选项，分别是256×224、224×256和176×208，其中，256×224的画面高度正常，但是画面宽度被裁去；224×256的显示时，可以将屏幕横过来玩，这样可视面积会大点，游戏更方便，不过即使这样，还是有部分的画面会被截去，没办法，N-Gage的屏幕就这么点大；而176×208的显示是强行将游戏画面变形以适合N-Gage的屏幕，这也是最让人可以接受的显示方式了。



▲在N-Gage上玩经典的《FF6》。



▲可以将屏幕横过来玩，这样可视面积会大点，不过周围还是有一部分画面会被切掉。

▲《时空之轮》开场部分的云层连半透明的特效都模拟了。

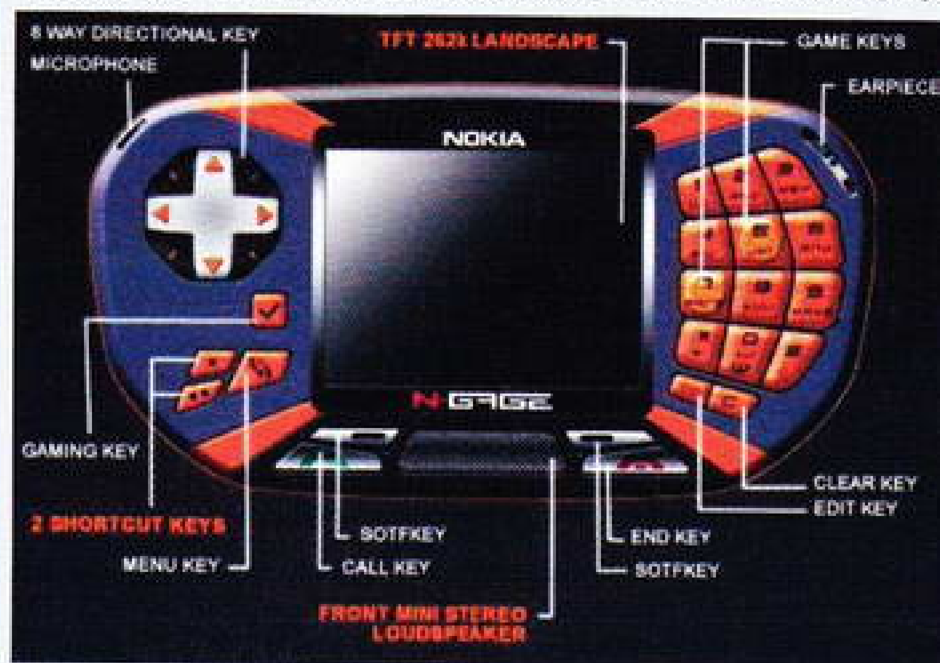
VSUN其他基本功能包括即时记录/读取，重定义按键等，这些都很普通，模拟器没什么花哨的功能，毕竟是初版。以目前的情况看，用N-Gage玩SFC上的动作类游戏恐怕不太适合，那些节奏慢的，比如RPG、SLG类的倒是不错，这下以前在GBA上不能玩到的SQUARE大作就可以在N-Gage上玩了。(窃喜)

真假难辨的N-Gage NEO

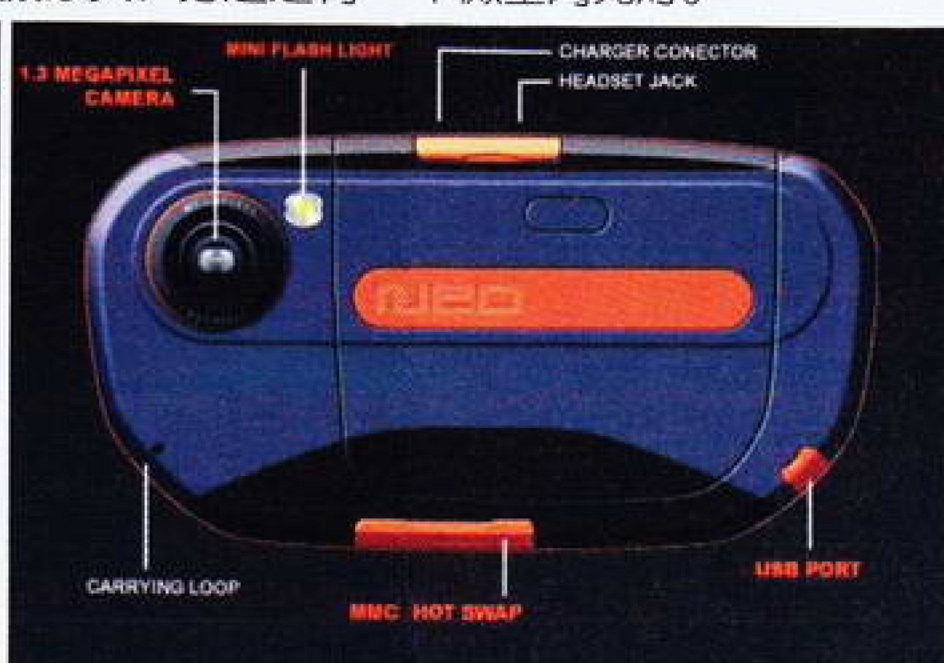
文：LIKY

还记得第8辑上那条N-Gage 2的新闻吗？那酷似9300造型的"N-Gage 2"被证实为不折不扣的假新闻，而现在，网上又盛传出新的N-Gage后继机机型——"N-Gage NEO"(以下简称NEO)的消息，而且还有相当精致的主机设计图，这次的新闻又是真是假呢？

这便是NEO的造型，乍一看就给人深刻的印象，显得非常酷，主机大小与QD相当，而屏幕尺寸明显比NG/QD大了很多，发色数为26万色(NG/QD为4096色)，正面的按键非常多，排列得非常紧凑。背面最明显的是就是左边的130万像素摄像头，旁边还有一个微型闪光灯。



▲N-Gage NEO正面。



▲N-Gage NEO背面。

N-Gage NEO主机基本参数

◆内置130万像素摄像头(1280×960)，带微型闪光灯，6倍平滑数码变焦。
◆支持超长1小时录像。
◆立体声MP3和收音机。
◆前置立体声扬声器，可不戴耳机听立体声收音机和MP3音乐。
◆4个热键，可由用户自行定义功能。
◆26万色TFT显示屏，亮丽平滑高清晰的显示，效果大大超越NG/QD。
◆支持热插拔MMC卡，MMC卡最支持最大容量达2GB。
◆内建10MB到态内存。
◆USB 2.0 接口，连接PC速度更快。
◆游戏支持振动。
◆个性化的桌面主题。
◆内置NEO Media Player音频播放器，支持主流的视频和音频格式，可以全屏播放视频，还可安装解码插件以扩展支持更多的类型！
◆多种彩壳选择，当前有黑，蓝，橙三种。


▲NEO大小与QD差不多。

真的还是假的？

看了以上这些介绍，大家的心是不是开始澎湃起来，其实自这则新闻公布之日起就在网上引发了热火朝天的讨论，无数玩家都为这款超强的NEO而激动，但是随着时间推移，大家开始对这则新闻的真实性产生了怀疑，大家开始怀疑这个NEO是某个N-Gage发烧友自己设计的假想图，因为Nokia官方从未发布过N-Gage NEO的任何新闻，也就是说这个NEO并没有得到官方的证实，再加上NEO在设计上似乎还存在一些不合理之处(比如背面摄像头的位置就很奇怪，因为摄像头放在那个位置玩游戏时手会经常碰到，另外还有NEO屏幕比例不符合诺基亚任何一个手机系列的操作标准，这很让人怀疑)，所以这个N-Gage NEO的可信度也就越来越低了。当然，任何事情都没有绝对，NEO是真是假我们还真的不敢断定，不过我们相信N-Gage这个系列并不会在QD这里就得到终结，这个系列一定还会有新机型诞生的，至于后继机型是不是这个NEO，也只有期待时间来检验了。


▲还有两种颜色可选择。

文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

吸血鬼之馆

NDS版《恶魔城》初回印象

NDS版《恶魔城》的情报已经公布，作为人气系列的正统续作，该作自公布就一直受到玩家的广泛关注。离前作发售时隔近两年，在似曾相识的舞台上都发生了哪些改变？下面谈谈我个人对新作的看法。

画面&音乐篇：城堡归来

NDS版的画面风格基本沿袭自前作《晓月》，并结合了《白夜协奏曲》的特点。由于卡带容量的限制，GBA《晓月》的场景明显很单调，拼凑性很强，远没有《月下》华丽诡异的布置和众多的细节构造，而过于明亮的色调也已经背离了《月下》的凝重和神秘。开发者似乎也注意到了这些，NDS版的色调明显暗下，但场景仍存在刻意雕琢不够和谐的问题，雪地场景即是一个不该着墨的地方，IGA大概想表现武侠片里的雪中对决，追求红与白的反差，但背景中以蓝色渲染、挂满霜雪的树木，童话色彩似乎更强。

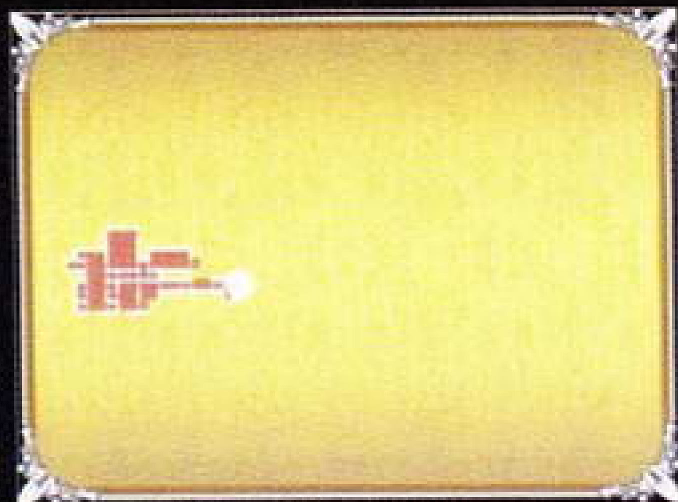

▲恶搞？V高达？


▲在雪地除魔。

本作的血腥程度高于以往，僵尸被切碎的情景让人有些意外，最终推出时可能会为评级作修正。武器使用的表现力上也作了改进，终于得以看见帅气的拔刀(推测日本刀系专用效果)。地图不再是《月下》以来的“黑蓝”，而更为古典。此外，恶搞要素似乎也初现端倪。


▲重新绘制的怪物，更具奇幻色彩。

配乐依旧由月下以来的灵魂乐师山根ミチル操办，开发组亦表示会充分发挥NDS远超GBA的声音性能，寻找媲美Lost Painting的天籁成为对本作的另一期待。试玩影像中的配乐再次展现出山根女士对恶魔城独到的理解，旋律的感觉回归到了初代，快节奏的电子音演绎出勇往直前的气势。


▲古典式的地图显示。

人设篇：惊骇之极



此次人设不是十小岛文美。无论设定者是哪一位高人，公正地说，非常令人遗憾，尽管绘画技巧尚可，却无半点对《恶魔城》的理解，当然，也许是IGA的需要。

人物外在的巨大变化令人不禁感叹"物是人非"。一年的时间，弥那成熟了许多，但服饰的配色十分诡异；苍真的脸上再也看不到孤高冷漠，眉宇间平添稚气，发色由银白变为灰白；身材变得瘦小，风衣更换了贴身的款式，缺少毛领更显得寒酸，一切的改变也许是为了减少潜水后的不适，最值得注意的是那紫色的宝石饰品，很可能与剧情有关联。洋子的变化同样惊人，旧有的性感、成熟被萨姆斯式的明丽、健康气质所取代。总体给人的感觉是，作者在极力的排斥唯美和合理性。

前作采用了近乎标准的日式脸谱化设定，尽可能地满足日本人的各种情结(巫女，高中生，大叔，自卫队，御姐)，而这回为进一步迎合本土，竟然采用完全的日式风格。当然这不是第一次，前面还有《血之轮回》，可《血之轮回》很好地营造了系列一贯的传奇色彩。而NDS的人设既毫无古典之美，又缺乏华丽深沉，总之是与《恶魔城》格格不入，用"黑曜"玩友Gauze的话来说，状态栏的头像怎么看都像是改上去的。

这显然是一次不该发生的错位，继《白夜协奏曲》请来MANA作曲的大受恶评，《恶魔城》又迎来了"第二次冲击"。由于无比的不平，吟游诗人摔碎了吉他，圣殿骑士砍坏了宝剑，白袍巫师剃了光头，更有难以抑制悲愤的系列骨灰走在旷野大声疾呼：人设变了，你们当抛弃。

系统篇：支配之力

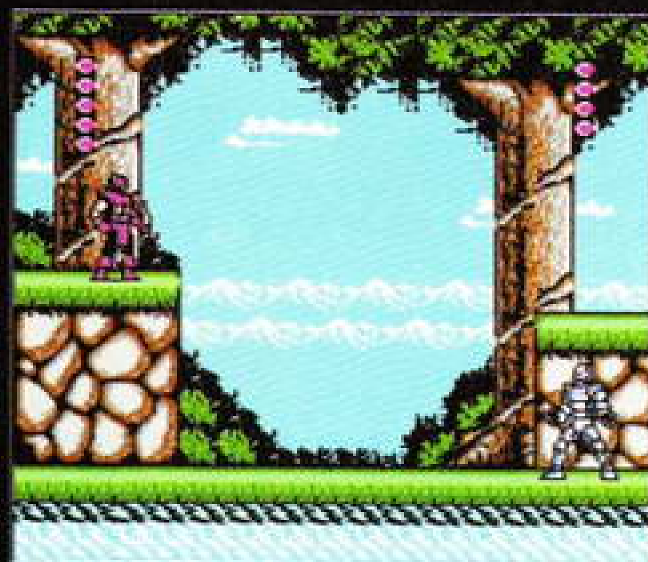


▲游戏的状态菜单。

首先，菜单界面让人失望了，也许为了与《月下》划清界限，NDS版沿用单一的底色，怪物信息部分暂时难说是图鉴(体型巨大的怪物如何安身?)，左侧为写真，上方排列十二种属性(从左至右推测为，爆炸、兵刃、重击、火、水、雷、暗、圣、毒、诅咒、石、木)。武器的演出是重头戏，《月下》时的武器必杀技有望全面回归。延续自前作的战魂系统恐怕很难再作实质性改进，或许会增加些套装魂提高其潜在价值。

触摸屏是本作的重要卖点，而应用触摸屏是游戏中的必要操作，在最近公布的视频中，触摸屏的应用已扩展到BOSS战以外的流程中。同笔者一样，许多骨灰玩家还无法接受，至少目前公布的应用在传统极限挑战中实在有点滑稽。

除了必定开设的Boss Rush，为尽可能地利用掌机的联机功能，IGA在采访中曾表示时间允许下会做一个对战模式。笔者印象中传统2D动作游戏有类似做法的只有FC的《美国上尉》，在一个封闭场景内使用BOSS和英雄进行对战。


▲《美国上尉》的对战。

结语：期待在更多时候意味着承受失望，作为一个职业制作人，IGA无可避免地兼具商人的动机和艺术家的理想。至少在最初，销量才是检验真理的惟一标准，于是他先是抽取一根肋骨，然后将所造之物克隆。



《口袋妖怪 钻石·铂金》无责任YY

文 马修

2005年的春节也过去了，已被众玩家关注一年的NDS，在2004年底已达成284万台销量。而对于众口袋FANS，已经放出消息的NDS版最新作《钻石·铂金》也都是翘首企盼了。画面还会有什么样的改进？还会增加新的妖怪和种族吗？系统还会作进一步变更吗？对应了触摸屏的《口袋妖怪》新作，还会有如何的玩法？《钻石·铂金》的发售日还未确定，但YY无止境，下面，我们不妨按照以往的经验，来预测一下还没有任何官方消息的口袋新作。

角色

主角不用说肯定是一男一女了，而BOSS也不外乎四大天王——借由NDS的机能，NDS版的人物角色能做出《斗技场》那样酷酷的正常比例也不是没有可能。实际上，GBA版《口袋妖怪》主角的人物头身比例还是略大于GBC版的，这个从图中我们不难看出。到NDS呢？人物变成《黄金太阳》中那样的人物比例的可能性会很大哦。


▲《水晶》、《宝石》与《火红·叶绿》女主角的身材比例对比。

系统

毋庸质疑，本作肯定会和已经公布的NGC版《口袋妖怪》正统续作联机，而一些特定的妖怪估计只有从NGC版甚至特典光盘中得到。（GBA版中的251号雪拉比就要在NGC版《口袋妖怪竞技场》满足条件后从特典光盘中得到。）

另外，由于NDS没有联机线插孔，而GBA的无线通信端子也无法和NDS实现联机，因此《钻石·铂金》与GBA版的几部作品能够通信的可能性不大，也就是说，以前版本中出现的妖怪都要重新抓，能重新抓还算好的，怕就怕像《宝石版》那样……如果要联机的话，也许只能通过NGC版口袋妖怪来实现。不过到时候再出个支持和NDS联机NGC或GBA也极有可能哦。

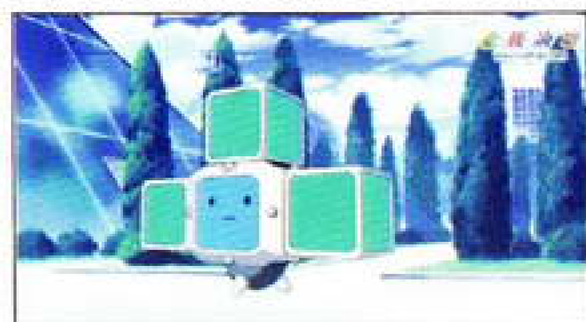


▲难道《钻石·铂金》中要这么提升亲密度？

另外，新作《钻石·铂金》还会继续加强游戏中PM战斗能力以外能力的培养，而一些能力的增长和性格的培养，也许要依赖于一些小游戏来完成，比如像《口袋妖怪 冲刺》那样抚摸PM，或进行赛跑、跳跃等的小游戏等。

新增妖怪

每款《口袋妖怪》新作公布，新登场的妖怪都是大家讨论的焦点，而这些新怪物登场前，也大都会在新的剧场版动画中露面，比如TV版动画第一集就出现的凤凰和后来的波可比，《皮卡丘的暑假》中的马利鼠、《露琪亚的爆诞》中的露琪亚以及《水都的守护神》中的拉迪亚斯、拉迪奥斯等等，都提前和众玩家见了面。而最新的剧场版《裂空的访问者》中，卡比




▲一旦防御机器人的控制系统失常，连裂空神龙和迪奥希斯也要被吞没。





▲刚比兽出现在新作中几乎是没有什么悬念的。



▲这便是迪奥希斯成形前的状态了。

兽的幼体形态刚比兽是肯定会登场的。除此之外，迪奥希斯成形前的那个幻光体，说不定也会出现哦。

另外不知大家有没有注意到影片中那些近乎全能的方块机器人没有？平时它们可以热情地服务大家，一旦暴走起来却是非常恐怖的。从《红·绿》中开始出现了三地鼠、双弹瓦斯、三合一磁怪这些“组合”型PM后，以后的几作中都未再出现过这样的进化方式，那么，这些方块机器人会不会成为系列中最新的组合进化型PM呢？

那么新的神兽呢？目前一切还不得而知，连YY都没有根据，只能期待2005剧场版《波导的勇者》或以后的剧场版来给大家以惊喜了。

口袋妖怪可爱周边

文 口袋人

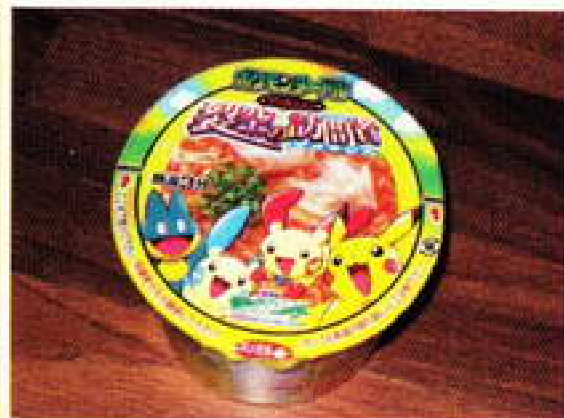
口袋妖怪出的周边不计其数，此次给大家介绍的，都是口袋人玩友自己收藏的非常可爱的周边，《口袋妖怪》的乐趣在于大家的交流，口袋玩家的友谊也建立在交流之中，各位口袋饭，有什么好东西，就投到广播台来，和大家一起分享吧。

口袋妖怪硬塑料卡片



花样繁多的口袋卡片是口袋迷们最喜爱的收藏之一，那些一个个可爱而又漂亮的小精灵们在卡片上显得活灵活现！让FNAS不得不想要得到它们。该种卡片采用硬塑料制成，表面光滑。图片正片为3D风格的精灵，背面则是口袋卡片中统一的精灵球图案，也是3D的图层哦。

《裂空的访问者》方便盒泡面





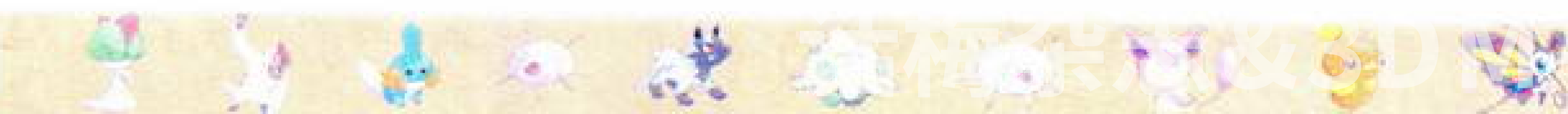
估计没几人没吃过泡面吧，如果泡面是以口袋妖怪作为主题的话，作为口袋迷的你是不是一定会尝尝？为了宣传《裂空访问者》，Pokemon公司也在方便面上下了番工夫，上市后便受到了口袋FANS的欢迎。里面还附赠了《裂空的访问者》精灵卡片，还可以当收集品购买。面的品种很丰富，有海鲜味、牛肉味、排骨味等等，只是听着就想尝尝了。

口袋妖怪SP便携盒

把你的SP放在这个口袋妖怪便携盒里一定会吸引不少口袋FANS的眼球，盒子正面用小智和小妖怪们为主题。打开后上面可以放一个SP专用充电器，下方可以放一台GBA SP、一个对战联机线和两张GBA卡，可以说把小小盒子里的空间全用到了。







文 ChinaGba 零式，明霄雨 编 铭风



矿石镇村镇建筑及居民杂锦——教堂



这回主要向大家介绍 GBA《牧场物语》中的一座重要建筑——教堂。初接触这个游戏的时候，你可能觉察不到这座代表着严肃信仰的地方有什么实用的价值，路过的时候也懒得进去一趟，其实这貌不惊人的教堂里面有很多小秘密呢，下面就为大家一一道来。

教堂位于镇地图的右上角，与精灵之家一墙之隔，是距离主角家最远建筑物之一。开放时间随主角与神父好感度的增加而增加，参见表格 。与杂货店等营业场所不同，只要是在开放时间之内，即使神父不在屋里主角也可以自由进出（非营利机构就这么个样子）。教堂内部十分宽敞（游戏的神奇之处之一，从外面完全看不出来有这么大），布置清静而肃穆，正如杂货店老板常说的那样：“一到这里，就觉得心里很安宁。”神父通常会站在正中的台子后面，与其他营业场所的不同，隔着桌子与他说话是无效的（又不是有什么交易），必须要走到他身边才行。如果你愿意，精神力无边的神父会讲很多故事来给你听，有的深奥、有的忧伤、有的惊悚，而且有一个共同点就是——都很长（T_T）。不禁令人想起了大话西游里面的唐僧……如果你没耐心可以选择不听（保护 gba 按键），反正你不听他也不会不愉快。神父为人很好，温和善良，不仅经常照顾村里的小孩子们，还经常开导性格忧郁的克里夫，在《女生版》中，他还是主角与克里夫最重要的牵线媒人的说。提高神 父的好感度相当容易，他喜欢的东西大多价廉易得，例如小麦粉。看到这里有人可能要问：有小麦粉我不会自己做料理吃啊，干嘛非要去讨好这位唐僧一般的神父呢？呵呵，你这么想就错了。下面我将以门为线索，告诉你神父的秘密。

好感度	开放时间
50–99	0：00–19：00
100–199	8：00–20：00
200–255	6：00–22：00

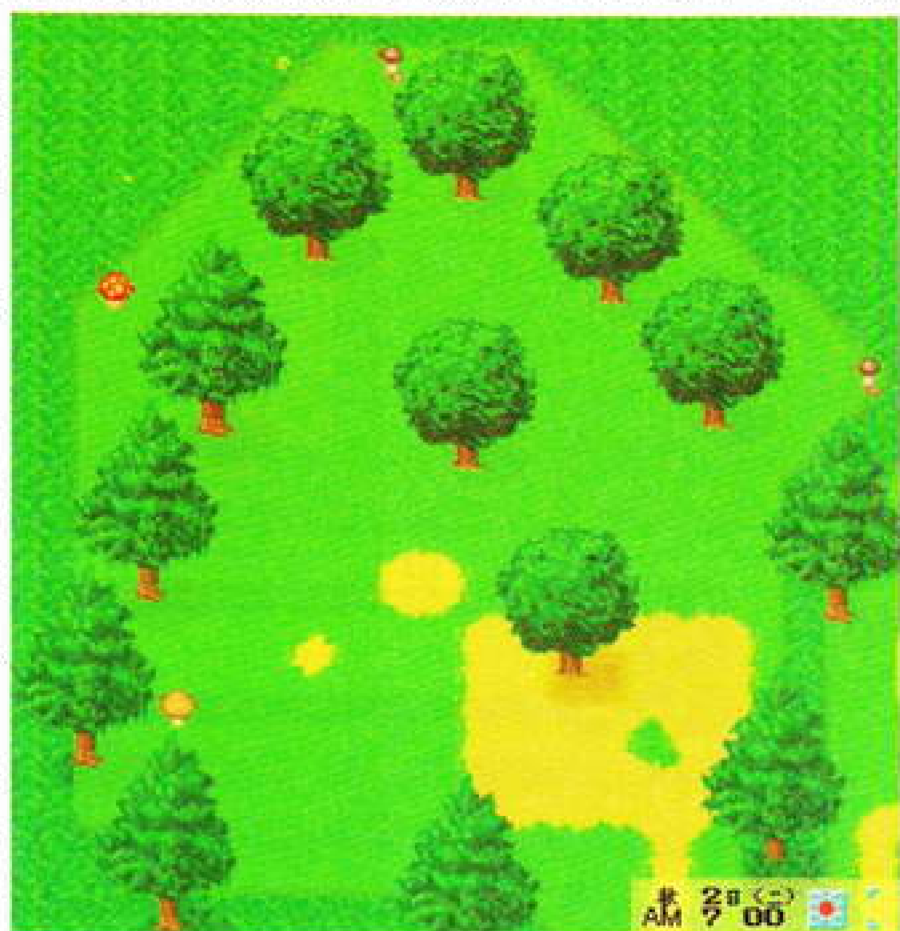


神父的“神坛”左右各有一扇门，如果时机不对的话，两扇门主角都进不去。这也是又一个与众不同之处：神父不会像其他村民那样阻止你进入内室，他只会笑着看你推不开门！为介绍方便起见，左边那扇门我叫它忏悔门，右边一个则叫做花园门。其中，忏悔门后是一间忏悔室，是神父以宗教的力量为教徒解决内心困扰的地方，不管与神父好感度如何，每周一、三的PM1：00～PM4：00或是非晴天（雨、雪）的同一时段都可以进入。进入之后只见到一片黑暗，神父会在黑暗中要你选择要做的事情，选项有三：将受诅咒的道具卸除、忏悔、只是打声招呼。选择第三个选项神父就会客气地说“你好”并将你逐出门外，当然也不会产生任何后果。在未装备着诅咒道具的情况下选第一个选项也不会有什么效果。这里我们先介绍最重要的第二个选项：忏悔，这才是忏悔门的真谛！选择进行



忏悔后你可以看到从九个选项中随机产生的三个选项，一次只能就一项内容进行忏悔，一天也只能进行一次。对每一项内容进行忏悔的结果都会有两种：获得神的原谅或者未获原谅并将受到神的惩罚。如果获得原谅的话，就可以得到神的特别眷顾，得到真正的实惠！各选项产生的积极结果见本页附表。而如果未获原谅的话，也不要被神父严厉的话语吓住，实际上也不会产生任何后果，而且我们也可以采用 save/load 的方法来保证得到原谅嘛！这里推荐忏悔和动物相关的选项，可以快速提高动物的好感，获得高级产品。

重要的介绍完毕，你心里肯定还有个疑问：那个“将受诅咒的道具卸除”到底是什么作用啊，分明语焉不详欺骗读者嘛！呵呵，其实你只要脑子里有个概念有就可以了，等你于某个冬日在湖矿挖到受诅咒的锄头和水壶的时候再来这里吧，用神的力量将它们净化！将道具装备上走进忏悔门内，选择第一个选项，神父会在收费10000G之后帮你把道具卸除，重复以上过程十一次，恭喜，黑色的诅咒道具将变成红色的祝福道具，功能不变，使用方便，让诅咒的烦恼从此不再困扰你！不过经历了这一过程之后，相信你再听到神父对你说：“正好我没有工作啊，谢谢你！”之类的话会觉得格外肉疼。（注：解除选项可以解除任何装备在身上的诅咒农具，不过只有锄头和水壶可以转为祝福，其他的要用其他方法。）



忏悔门介绍完就到花园门了。不知道你是否在赶往小精灵家的路中，隔着树丛望见过教堂后那片世外桃源？不知道在那里是否曾经有个松茸远远地向你招摇，你却不知如何将它采摘？如果你因此开始怀疑神父在隐瞒些什么的话，恭喜你完全正确！只要和神父友好度200以上，在秋天的星期一或星期三下午4:00～晚上10:00到教堂，又或者在任何季节的星期三下午4点来到教堂，触发以上两个事件的任意一个，你的一切疑惑将完全解开。在那扇神秘的花园门后面是神父的一片世外桃源！从此你可以享受这里的青栅绿地，摇曳树影，更重要的是秋季时每天将有两个松茸一个蘑菇和一个毒蘑菇入手，爽吧？如果你好奇心很强的话，不妨在有时间的时候这在个花园里待到晚上十点以后再出来，还会有意外的发现哟。(^—^)

说了这么多，却有一个最最重要的发生在教堂的事件没有提到，那就是包括主角在内镇里几对年轻人的婚礼！心意相通的恋人，踏上浪漫的红地毯，在亲友们的祝福下共听教堂神圣的钟声，相信每个人都会对这里产生深厚的感情吧！婚礼过后会出现游戏制作人员的名单，别忙关机！美满生活从此才真正开始！



附表

选项	作用
欺负动物	全部动物爱情度 +5
没怎么照顾动物	全部动物爱情度 +5
睡懒觉	疲劳度 -2，体力不变
使用道具直到晕倒	体力 +10，疲劳不变
每天都睡不着	体力 +10，疲劳不变
不受镇里人欢迎	除小精灵外全体村民好感度 +2
随手丢垃圾	除小精灵外全体村民好感度 +2
让小精灵帮忙干活	全体小精灵好感度 +2
想和女神结婚	和女神结婚的必要条件之一，必须获得原谅，获得原谅后选项将不会再出现

FIRE EMBLEM

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

Vol.11

火纹大陆

《FE》，展望2005

年始年末，这对于国人来说是很重要的，在每年的年末，大家都会结算过去一年的得失。在每年的年始，大家除了庆祝新春外，还都在安排着新一年的计划，同样也在对新的一年进行着展望，希望新的一年里能出现更多使自己惊喜雀跃的事。

如上所说，在前几次栏目中我们对2004年关于《FE》的各方面作了一个总结和回顾，而此时正值旧历新年刚过，大地回春之时，正是我们对2005年的《FE》作一个展望的最佳时机。如果说2004年"《FE》系列"有了长足性的进步，那我认为，在新的一年中，有了前些年积累下来的基础，"《FE》系列"的发展定会更上一层楼的。

下面就让我们一起来看看，2005年中围绕着"《FE》系列"，不论是官方还是民间、海外还是国内，都会有什么令人惊喜的事发生。

《苍炎之轨迹》

"《FE》系列"今年的最重头戏，恐怕就这一传说中的"神作"了。其重要性对于整个系列来说都是前所未有的，毕竟这是新生代"《FE》系列"第一次大规模、高成本地制作。它的成功与否，将会决定以后"《FE》系列"发展的方向，甚至是该开发小组乃至是IS会社的命运，这真可谓是百分之一百的重磅炸弹啊。现在该作已确定了将会在今年的4月20日正式发售，并且以现在公布的资料看来，游戏的操作系统以及人物设定、世界观设定等等都将超越现有的GBA上的"《FE》三部曲"，可以说是积累了此三部作品的经验，再加以更大的创新而诞生的新游戏，游戏的一些设定已打破了"《FE》系列"长久以来不变的某些"惯例"，成为了一部既让玩家充满了熟悉感，但又有极大新鲜感的"新"游戏。就现在而言，虽然NGC主机的销量不太尽如人意，但凭着"《FE》系列"一惯的高品质和知名度，相信《苍炎》还是会给任氏以及IS社带来不菲的收益。不过，NGC主机在国内的占有量不算高，可能她在国内并不会造成有如GBA上《FE》作品那样的轰动。另外，有传闻说，《苍炎》发售会附送一张以前某部《FE》作品的加强重制版，如果是附送GBA三作其中之一某部作品的话，我想应该会有不少喜好GBA版"《FE》系列"作品的玩家掏钱购买。当然，自此消息传开后，希望《系谱》或是《外传》推出加强重制版的呼声是最大的。不过，这毕竟只是传闻，大家与其关心附送什么东西，不如更好地期待《苍炎》本身。



▲利用NGC主机的强大机能，《苍炎》的画面效果极佳。

《霸者之剑》

自2002年开始连载，到今年的3月份，《霸者之剑》已连载了整整三年了。现在这部漫画作品已接近尾声。最新的第四十话中，因为阿鲁被封印，罗依只得一个人与泽费鲁王进行战斗。如果笔者没有估计错的话，此漫画大约还有十话就会完结。在此三年的时间内，这个漫画虽然一直未受到过多大好



▲罗伊与泽费鲁王的死斗。

评，但作者还是将这部作品坚持到了现在，这期间的风风雨雨，世事变迁也都是我们所体会不到的。如果此部作品可以顺利完成，那么它将会成为又一个圆满完成的《FE》漫画作品(第一个是箱田真纪的《暗黑龙与光之剑》)。对此漫画的评语：讲述热血少年冒险的漫画。(注：以《FE》题材推出过不少漫画，比如《系谱》的漫画版等等，但它们都在连载中途便夭折了，所以《霸者之剑》能走到现在这一步，实属不易啊。)



▲不知在《霸者之剑》中布姐姐的悲剧命运是否可以得到改变。

掌机上是否还会再有《FE》的新作

"一年一作"，这是IS社今后为"《FE》系列"制定的战略。事实证明，IS的这个说法并非是大话，2002年《封印》、2003年《烈火》、2004年《圣魔》，以及2005年的《苍炎》。这样看来，"《FE》系列"现在的确是一年一作，虽然去年发售的《圣魔》可以说是一部赶工作品，但该游戏整体上的优秀还是不可否认的。(《圣魔》的赶工，多少与《苍炎》的大制作有关。)而今年的《苍炎》无疑就是IS社对于"《FE》系列"的大手笔和重头戏。按照"一年一作"的说法，今年要发售的《FE》便是《苍炎》了。至于GBA，现有的三作，都是由一个引擎开发而成，可以说现在这个引擎已十分成熟，IS社不会轻易地将其抛弃，估计以这个引擎还会再开发一部作品，当然今年内想看到这部新作品估计可能性是不大了。作为任氏的新掌机，NDS上出现"《FE》系列"几乎可以说是板上钉钉的事情，只是看任天堂什么时候公布了，今年已经有了NGC版的《苍炎》，那么NDS版的《火纹》最早也应该是明年的事情了。当然，事无绝对，笔者在此也只是推测一下，笔者最想看到的还是"《FE》系列"的新作可以出现在任氏的各个当红机种上，这样《FE》就能给更多的玩家带来快乐。

2005、汉化、同人



▲由FATE先生绘制的《圣魔》同人作品中某人物的头像，大家能看出这是哪部《FE》作品中的哪位人物吗？

正如一位朋友说的，2005年GBA上可能没《FE》的新作玩了，但好在还有"同人"游戏啊。是的，之前曾提到的那部由火花天龙剑和狼组一起制作的《圣魔》同人作品，将会在《苍炎》发售之前推出。同时间段一起推出的将还会有之前所说的《封印》、《烈火》、《圣魔》的完全汉化版。现在，《烈火》、《圣魔》的汉化已完全结束，正在进行内测与后期处理，同人作品和《封印》则需要再经过一段时间便可完工。因为很多朋友和玩家提的意见，所以这四部作品可能会放弃之前所说的"四箭齐发"的推出方式。不管怎样，一定会让那些玩不到《苍炎》的玩家，在那大地回春的四月里感受到强烈的《FE》气息。









▲在《圣魔》同人作品中，《封印》中人气极高的四位御姐将会联袂出演鲁内斯王国的四天王。

虽然也是知名游戏系列，但很可惜，"《FE》系列"的周边产品，除了书以外，就很少再有其它类型的了。在2月18号，《圣魔》的第一本完全攻略以及资料设定本将会发售，其全名为《ファイアーエムブレム圣魔の光石のあるきかた》，和以前推出的《封印》、《烈火》的《あるきかた》系列书籍一样，也是以介绍游戏中各种各样的设定为主的。随着《苍炎》的推出，其相关书籍在今年内也一定会发售，而《圣魔》的最后一本满载人物设定图的资料本也应该会在今年年中发售。

今年内，《FE》爱好者最关注的月份便是4月，因为这个月会决定今年内"《FE》系列"的发展和走向。"展望"2005，希望各位读者玩家们在新的一年内和我们所喜好的《FE》一起越走越好，越走前面的道路越宽广。

文 猫太

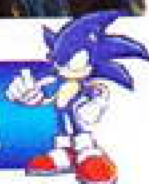


ソニックエクスプレス SONIC EXPRESS

索尼克专递 VOL.11

春节快乐！终于又可以与大家见面啦！虽然只是没见一个月，但和大家似乎已经相隔几年没见面一样！新年新开始，首先要在这里告诉大家一个有关索尼克的新消息，那就是日前SonicTeam的负责人中裕司说NGC版的《索尼克》将会在年内与大家见面！另外NDS版的《索尼克DS》也在锐意开发中。还有一个让人震惊的消息就是中裕司曾经与宫本茂的一次聊天中，说有可能会开发一款《索尼克VS马里奥》的游戏，看来这两位主人公有望走在一起了！不过猫猫最期待的还是索尼克能在更多的平台上开发新作，比如PSP上的3D《索尼克》等。哈哈！看来沉寂已久的SonicTeam终于开始行动啦！好了，这次请大家继续欣赏GD鼠同学的新年祝福吧！





索尼克博物馆

文：GD鼠







哦呵呵呵！吾为GD是也！先祝大家“机”（鸡）年快乐！人人有钱花（此为打机最关键的前提哦！呵呵），人人有机打！不知大家看完宫崎峻大大的《哈尔的移动城》后有何感想呢？GD可是崇拜得想拉上全地球人去膜拜啊。哎，动画就应该这样做啊。最近去了趟日本，疯狂购买SONIC之余还给猫猫买了个他心仪的SONIC 40cm超大布偶，他居然说要抱着睡啊……汗死。不过GD真是买了N多顶级收藏啊，有机会也给大家炫炫。（猫猫流口水ing）

新春之际，为向广大掌机王读者恭贺新喜，GD决定做一期SONIC博物馆特大号——SS时代SONIC全系列作品辑，也算是纪念土星诞辰10周年吧。《SONIC JAM》，音速刺猬于次世代主机上的首次旅程，不过也是比较令人失望的一作。此作只是作为MD时代SONIC的合辑作品，里面还包含了许多珍贵的资料，尤其是一些未公开的设定原案、相关资料动画等，是SONIC FANS必备之作。比较有趣的是其中有一个3D化的界面，是不久后的《SONIC R》以及DC上两部纯3D化大作的雏形。本作的象征意义大于实际意义。

在经历了《SONIC JAM》的3D化尝试后，SEGA制作了一个以SONIC历代人物为角色的3D竞速类游戏——《SONIC R》。这款作品一改以往由MARIO所制定的“卡丁车条例”，采用赛跑的竞





速模式，这样不仅符合了SONIC的设定特点（让SONIC坐车？“喂喂，这是什么东西啊？有够慢的啊！”他难道不会这么说吗？），而且给玩家带来了新鲜感。最关键的是，这部作品的3D画面以SS的机能来说是制作的相当不错了。不仅速度感一如既往的优秀，还缀以丰富绚丽的场景以及与氛围相当协调的音乐（《SONIC R》的音乐不再仅仅是摇滚风格了，有兴趣的话找来听听，一定不会后悔的！不过原版CD的价格可能难以接受，呵呵），简直就是美的享受啊！本作的关卡设计也是相当出色的，可以用上天入海无所不能来形容。操纵TAILS还可以在天空中遨游或在海中漫步，自由度相当高，而且还设有山路、草地、公路等不同的地形，天气也分雨、雪、风、晴等不同情况。有时能不能抄到近路就看你的技术了。沿袭SONIC历代作品的传统，途中配有丰富的道具，除了保护球、磁力球、无敌等，还新增了水中保护球等协助走捷径的道具。总的来说，《SONIC R》是一款相当有意思的休闲佳品，况且天人互动公司也把它搬上了PC平台，可以令更多的玩友体验到它的乐趣。

土星在即将陨落之际，DC上纯3D化后的SONIC无论在国内外都极受好评，SEGA也乘热打铁，于1999年初将MD时代末于日本发售的《SONIC 3D》移植到了SS上，虽然游戏名上有3D的字眼儿，可是游戏本身仅是45度视角的2D游戏而已。游戏的方式完完全全地改变了，许多SONIC系列的忠实FANS都难以接受，甚至不愿意将其列入“《SONIC》系列”的名单。游戏中，原来的玩法全都不见了，复杂的操作以及拙劣的操纵感根本无法表现出“《SONIC》系列”特有的速度感、爽快感，剩下的只不过是套用SONIC名义的另一款游戏。不过本作并非一无是处，BOSS战设计的倒是比较有意思。不过令人百思不得其解的是，SS版居然与MD版有着相同的素质。



翻阅了SS时代SONIC沉重的历史后（GD采用了夸张的修辞手法），随之而来的新奇时刻是否令你期待已久呢？本期展示的是非常罕见的掌机GAME.COM上的SONIC游戏。GAME.COM？对，如果不太清楚的话就看看上方的图片吧，也可以将过去的掌机王拿出来，其中有一期是详细介绍过的。这款作品是SS版《SONIC JAM》的移植版，是GD在易趣上淘到的，我相信如果我不提及的话很少会有人知道。这款游戏的确是相当罕见，不过游戏本身的素质也是相当罕见的差啊！不仅画面完全看不清，音乐也可以视为无，操作感之拙劣也是难以言语的，GD奉劝如果不是象GD这样的SONIC狂热FANS或是忍术修行者的话就不要去考验自己的忍耐力了。而且要弄到也需要100%的幸运值和极高的财力，这里只是让各位看个新鲜而已。



Vol.10

文 kenyo 编 LIKY

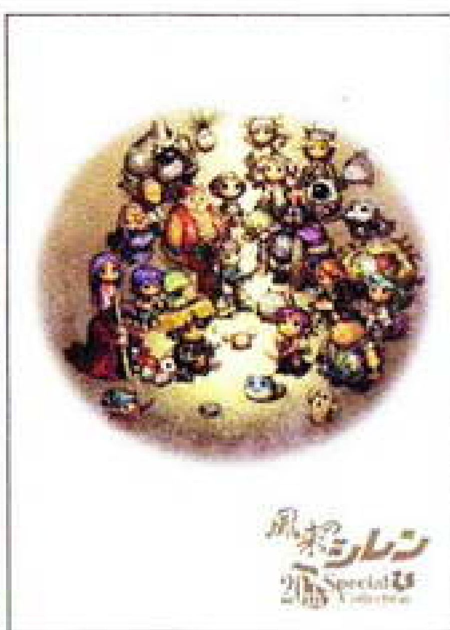


《风来之西林》纪念音乐CD发售

《风来のシレン 20th スペシャルコレクション》


▲西林20th特别音乐集的CD封面。

让众多西林FANS久等的《风来之西林 20th 特别音乐集》已经在2004年12月15日发售了。这套音乐CD作为Chunsoft建社20周年纪念作品之一，收录曲目是根据玩家意见进行精挑细选的，包括SFC版之后4个版本的音乐——N64版《西林2》(35曲)、DC版《外传》(18曲)、GB版《月影村怪物》(13曲)、GBC版《沙漠魔城》(17曲)。虽然是电子乐，不过作曲家杉山浩一先生擅长谱写交响曲，所以某些曲子很明显地带有交响乐恢宏浩大的气势，而且似乎还有一种乐团现场演奏的氛围(特别是DC版的ENDING曲尤为强烈)。玩家在听这套音乐CD时可能会想起迷宫内各种趣事奇遇、冒险的快感和刻骨铭心的感动呀、各种痛苦经历和屡战屡败的烦恼呀等等回忆吧，就算听同一首曲，各人的感受当然也是截然不同的。这套音乐CD是3CD版本，其中的1张CD附加6张西林高分辨率原画，可在电脑中浏览，此举对那些喜欢收集原画的玩家应该很有吸引力。


▲1click网站的预约特典——“西林文件夹”。


▲1click网站的预约特典——中村光一在CD内页的亲笔签名。

其实《西林》音乐CD的诞生完全是个意外，下面就说一下诞生花絮。9月份，Chunsoft在网站上公布了准备出一套音乐集以纪念建社20周年的消息，并进行了意向投票活动，本来打算在音乐集内囊括自社所有游戏的音乐，如《弟切草》、《街》、《恐怖惊魂夜》、《金八老师》、《西林足球》、《风来之西林》等等，而收录曲目就根据玩家意见决定。没想到10月份一统计结果，《风来之西林》以压倒性的数倍票数远远超越了其他游戏。于是，Chunsoft当即决定将《风来之西林》这个系列独立出来，另外制作音乐集发售(终于发现商机了呀^O^)，以回馈热心支持的玩家。令人感慨的是，在长时间没有《西林》新作刺激的情况下，其音乐依然能够吸引到众多FANS关注，《西林》音乐的迷人魅力和杉山浩一的作曲功力由此可见一斑。

值得一提的是，玩家如果在Chunsoft运营的1click购物网站上预订的话，还可获赠预约特典“西林文件夹”以及中村光一在CD内页的亲笔签名，由于预约人数过多，这个活动提前在12月7日结束，国内能够入手此特典的人恐怕是屈指可数了。


▲CD中附带的一张原画，非常精美。

《风来之西林》和《特鲁尼克》的其他音乐CD

《风来のシレン スペシャルアレンジヴァージョン》

这个是SFC版《西林》的OST，1995年12月20日与游戏同时发售，现今已趋于绝版，无论是中古市场还是拍卖市场都极难觅其踪迹，对于打算入手一张作收藏的玩家(譬如笔者)无疑是个很大的遗憾。这张OST共收录18首乐曲，可以说代表了《西林》音乐的最高水准，可能那个时候也恰好是杉山浩一的创作颠峰期吧(后期《西林》作品的音乐水准就略有下降了)。其中有3首最值得反复聆听，也可以说是西林音乐精华中的精华。第1首是“风来幻想”(9分24秒)，1995年10月29日在涉谷公会堂举行的“第5界游戏交响乐音乐会”上由“神奈川管弦乐团”现场演奏的作品(当时演奏的游戏音乐还包括《火纹》，《圣剑3》，《DQ6》等等，以SFC游戏为主)。遗憾的是，杉山浩一先生为《西林》而创作的这首全系列惟一的交响乐曲并没有在任何西林作品中采用，所以要想欣赏这首出色的名曲，就非得买这张OST不可了。第2首是“黄金都市 ～旅程终结”(5分55秒)，爆机的音乐，可以当之无愧称为“《西林》系列”的主题曲，此曲旋律异常优美感人，尤其是高潮部分(3分43秒以后)，细腻与迫力交织，庄严雄浑的曲调营造出恢宏浩大的气势。据说有些日本玩家在欣赏爆机画面第一次听这首曲子时还留下了感动的眼泪(有些夸张了^_^)。第3首是“竹林曲”(5分13秒)，竹林之村的音乐，以筝作为主旋律的乐器，配合背景间断的鼓击声，其搭配的平衡可谓绝妙，音色非常柔和，让风来人疲惫的心能够得到片刻的休憩，毕竟迷宫内的杀戮可是高度紧张和危险的。以后的《西林》作品虽然也继承了这首“竹林曲”，但却没有采用筝和鼓作为乐器，令此曲古典幽雅的灵气和韵味全数丧失。



▲SFC版西林OST的封面。

《组曲 トルネコの大冒险 ～音乐の化学～》



▲SFC版《特鲁尼克》OST的封面。

SFC版《特鲁尼克》的OST，1993年10月21日发售，现今也趋于绝版了。这张OST收录11首乐曲，以《DQ4》的商人特鲁尼克独有的旋律，经过爵士风节拍、短调、电子乐基调等等变奏，形成新的乐曲，带有浓郁的西洋乐风。每首曲子均由电子乐和交响乐2个版本交互放送成为了这张OST的最大特色，电子乐版是SFC音乐的完全再现，而交响乐版是由“室内管弦乐团”演奏的，更能诠释出杉山浩一先生谱写这些曲子的内涵和意境。对于喜欢《特鲁尼克》原曲的玩家来说，无论如何都必须入手一张作收藏。

《トルネコの大冒险2 オリジナルサウンドトラック》

PS版《特鲁尼克2》的OST，2000年1月21日发售，收录21首由“室内管弦乐团”演奏的交响乐曲，其中尤以“幸福之箱”和ENDING的音乐旋律最令笔者欣赏。以前GBA版《特鲁尼克2A》发售的那段日子里，这些熟悉又动听的乐曲一定给各位FANS留下了难忘的回忆吧。如果各位对《特鲁尼克2A》音乐的音质不满意的话，那么这张OST就是你最好的选择了，在日本某些网站上现在还可以订购得到。

可能因为“《特鲁尼克》系列”的销量持续下降以及其他的原因，《特3》没有出OST，这或多或少都给喜欢《特3》音乐的玩家留下了遗憾。



▲PS版特鲁尼克2的OST封面。

文 雷伊&全能的调停者 编 雷伊










逆转剧场 VOL.11

逆转公告

经过漫长的春节假期，我们的“逆转剧场”终于又和广大读者见面了。怎么样，过年时大家都收了不少红包吧，可别先急着花掉哦，因为《逆转》新作和新的FAN BOOK再过不久就要登场了哦！

《逆转裁判》美版《Gyakuten Saiban》（暂名）今夏登陆NDS！



2月2日，Capcom在美国拉斯维加斯举行的针对欧美媒体的展会“Capcom Annual Press Event 2005”上展出了不少正在开发当中的针对欧美发售的游戏，而在日本和中国国内都拥有广大FANS的《逆转裁判》也终于正式决定于今年夏天在美国发售了，媒体为NDS。

美版的名称暂定为《Gyakuten Saiban》，是日文中“逆转裁判”这四个汉字的罗马字拼写方式。从目前公布的情报中我们可以得知，本作将会是GBA版《逆转裁判1》的复刻版，画面表现与原作并没有太大的差别，但是在玩法上将会有一定的变化。NDS的上屏幕将显示和原来GBA版一样的游戏画面，而下屏幕则是直接显示证物画面，出示证物的时候需要利用触控笔来操作。游戏的内容将会从原来的4话扩展到5话，暂时还不知道这个新加出的一话是全新的剧本还是从2代或者3代中拆过去的。在法庭部分中有的地方可能会加入类似时间限制的设定。除此之外，美版中各人物的名字和法庭部分的台词也和日版有了很大区别，人名并没有沿袭日文假名的罗马字写法，具体的差别如下：





成步堂龙一	Phoenix Wright
绫里千寻	Mia Fey
绫里真宵	Maya Fey
御剑怜侍	Miles Edgeworth
矢张政志	Larry Butz
裁判长	Judge
亚内武文	Payne
山野星雄	Sahwit
高日美佳	Cindy Stone
证言中	Testimony
询问开始	Cross Examination
异议あり！	Objection!

《逆转裁判》FAN BOOK发售日终于决定！



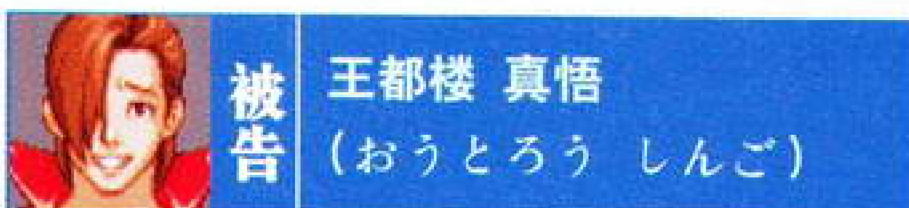
2004年初就预定发售的《逆转裁判》FAN BOOK《公式海贼本 逆转裁判～爱与法庭～》在经过数次延期后终于确定了其最终发售日——2005年3月25日，价格为1155日元（含税）。本书中不仅包含了成步堂龙一、御剑怜侍等人气角色的绝密档案，还收录了系列制作人巧舟先生与人气作家有栖川有栖的对话、小说以及《逆转裁判1》人设末包久美子老师所绘制的精美插画，可以说是FANS必买的一本书。

逆转CASE8：别了，逆转



案件回顾：一年一度的全日本“HERO OF HERO”大赛顺利闭幕了，特摄英雄片《大江户战士·丙！》的主演王都楼真悟成功获得了大赏，但是麻烦的事情却也接踵而至。一直作为王都楼竞争对手存在的另外一部人气特摄片《忍者南迦》的主演藤见野勋在其休息室被人杀害了，王都楼成了最大的杀人嫌疑者，而就在此时，真宵也被绑架了……





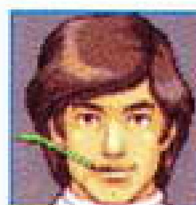
被告　王都楼 真悟
（おうとろう しんご）



PROFILE：特摄英雄片《大江户战士·丙！》的主演，长相颇为英俊，穿着比较具有运动气息，手腕上的手表型电话非常引人注目。王都楼凭借其出色的演技和较好的容貌掳掠了大量女性观众的芳心，不论是高中女生还是家庭主妇都被他的魅力所征服，在圈中被称为“像春风一样清爽的家伙”。但是，这一切都只是他给人的假象而已，生活中的王都楼却是个喜欢玩弄女性感情的无耻之徒。王都楼真悟这个名字的由来与最早于《逆转裁判1》中登场的荷星三郎是相对的。荷星三郎的名字取自于小鱼干，而“王都楼”这个姓在日文中的读法与“大とろ”相近。“とろ”是金枪鱼腹部的肉，含有相当多的脂肪，味道非常鲜美。此外，“王都楼”的读法还和“out law”相似，意为无视法律的人。







被害者　藤见野 勋
（ふじみの いさお）

PROFILE：特摄英雄片《忍者南迦》的主演，也是每年全日本“HERO OF HERO”大赏的角逐者之一，但是却连续三年与大赏失之交臂。手中深红色的吉他是他的象征，脖子上的围巾比较具有古旧英雄片的色彩。“ふじみ”在日文中可以写成汉字“不死身”，藤见野勋这个名字有“虽然是不死身但最终却还是死了”的意思。







真凶　王都楼 真悟
（おうとろう しんご）

PROFILE：本案比较特殊的一个地方就是被告王都楼真悟确实就是真凶本人。为了不让藤见野勋将自己的丑闻公布于众，王都楼命令杀手将其杀害在了休息室中，同时又吩咐杀手绑架了真宵，胁迫成步堂为其辩护。





大家来做掌门人SP

春节、情人节、元宵节这一连串节日，让整个1月、2月都充满了节日气氛，春节期间小编虽然也回家过年，但心里还是想着大家，毕竟，这里是我们玩家的乐园，而在这里，你、我、他，我们每个玩家，都是掌门人！



▲非常卡哇伊的PSP飞盘图，那个飞盘的家伙难道是？

不能总送那么可爱的赠品啊，火腿太郎书夹上交GF处了；卡比气球拿到后在大街上就吹，吹完发现街上人都用异样眼光看着我，卡比气球不能放气！可以考虑送SNAKE的头巾啊，如果连这也觉得女性化，那就送马里奥的大胡子吧，呵呵。赠品要能分普通版和豪华版就更好了。下面问几个关于GBA SP的问题：1.在书上看见过一种SP USB充电器，说是可以直接利用电脑的USB接口为GBA SP充电，我对这个东西很感兴趣，想问一下，用这种充电器给SP充电跟平常的充电是不是一样的？是不是充两三个钟头就可以玩好久？会不会对机子有影响？2.小神游SP会不会有坏点？感觉自从NDS和PSP一出，坏点问题一下子就涌上来了。

豪华版、普通版……都是PSP惹的祸啊。SP USB充电器和平常的完全一样，马修在公司就用USB充电器给SP和NDS充电；至于坏点问题，是很难避免的，只有买时多注意，实际上，坏点问题并不是在NDS和PSP发售后才大量出现，从笔记本、液晶显示器、GBA SP直到现在，坏点问题一直让人大伤脑筋，希望《掌机王SP》第10辑的购机指南能给您以帮助。

我终于买到了梦寐以求的PSP，但无奈没有游戏玩，于是趁在香港的几天想买了几个好玩的GAME，好不容易找到一个卖PSP和NDS的地方，但碍于语言障碍，俺讲了十几次《山脊赛车》这名词，但那JS还是不懂俺这标准的国语，并用身体语言来和我沟通，虽然BOSS没有芭蕾舞那样漂亮，但我终究是明白他想说："他不明白我讲什么。"我忽然想到《山脊赛车》的英文是"RIDGE RACERS"于是俺一翻译，他终于明白了，以迅雷不及掩耳的速度，拿出一盒包装精美的《山脊赛车》……俺终于明白俺老师为啥要俺学好英文了。

CROCODILE

这个……所以大家都要学英语嘛……

各位掌门人，年过得还好吧？我跟《掌机王SP》在一起也有一段时间了，感觉真好啊。看到你们天天都玩游戏，好羡慕的说！你们一手拿SP，一手拿NDS、一手拿PSP（三只手？）……呵呵，打个比方啦，不要介意。前6辑《掌机王SP》我没有买，好后悔。这几辑很有看头，GBA游戏年鉴很棒，而最爱看的无疑是游戏《天堂独太》的剧情小说，唉，下篇居然还要等到2月下旬，你们也真是的。《游戏光环》就更好看了，因为掌机也升华了，无论是在画面、音乐、还是其他方面都有了长足的进步，这也就更加彰显了《游戏光环》的重要性了。

数雨

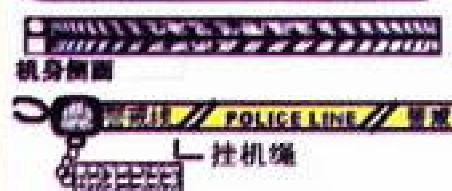
感谢您对我们工作的肯定，时间过得真快，转眼这辑新的《掌机王SP》也上市了，本次的《天堂独太》小说，数雨MM觉得如何？

我是一名热爱游戏的监狱警察，由于工作的缘故，当我得知SP外观设计大赛时，活动已经结束，但我还是趁着回家的机会设计了这个警版SP并寄来。希望全国爱事业爱游戏的警察同行们都能看到这个“属于我们自己的SP”。（笑）由于时间仓促，加上我只会画图，画得很差，还望谅解。

过年了，我们要值班，所以在这里先给各位拜个年。

湖南网岭监狱一监区　聂宇







果然如马修所说，包括马修在内的广大玩家都在和家人过春节时，一些玩友却由于职业特点而坚守在岗位上。聂宇玩友虽然没参加到设计大赛，但这个设计图马修是肯定收藏了，这款简洁大方的警版SP给人以一种很庄严的感觉。

各位小编你们好！我想问下《掌机王SP》第9辑176页的那个MM是谁呀？我快为她疯狂了，看样子很年轻啊。

139××××6446

呵呵，这就是“为伊消得人憔悴”吧，其实每辑掌门人的MM，都是马修出于版面美观随意放上去的，没想到受到了不少读者的喜欢呢。这个MM是日本少女组合Breeyz工房的组员之一，生于1994年4月4日，是日本乃至整个东亚的人气小明星。

我在第一时间购入《掌机王SP》第6辑后，整个人和范进中举时没什么差别，刚开始还好，看“掌门人”里没有我，“交流空间”里也没有我，失落之余眼睛往中奖名单上一扫，顿时火山爆发——我中SP啦！以前寄去抽奖时，我也有些不大相信抽奖的真实性，现在我终于信了！

蔡以俊

这是一封迟来的信，虽然已经过去数月，但蔡玩友的激动还是感染了小编。马修也祝各位还没有PSP、NDS、SP的热情读者们早日中奖！

各位小编，你们好，由于我也是做游戏行业的（PC游戏），所以看你们做的杂志也有一段时间了，不过由于之前一直没有掌机，所以很多东西都觉得抽象。前天有幸得到一台NDS，回家琢磨了半天，之后杀到报亭，将那里所有的《掌机王SP》都买回家研读了（6、7、9）。庆幸啊，居然得到了NDS保护包，真应该偷笑了。

不过我发现一个问题——真的有点困惑了，我是已经过了两个本命年的人了，像我这样岁数的人是不是很少了？看到玩家交流园地中的都是年轻的一代……会不会我想太多了？当然了，对于掌机我实在是菜鸟中的菜鸟了，很多东西都不清楚，幸好能从你们的杂志中了解很多东东。（虽然经常还是似懂非懂啦）

光谱范佳

既然是同行，就先握握手啦。做小编的，最高兴的莫过于自己负责的栏目和文章能给大家带来帮助或让大家喜欢。其实年龄和游戏关系不大的，小编本身就和你是同龄人，而有些编辑来编辑部之前，也已经过了两个本命年了呢。

众小编好，我在《掌机王SP》第10辑上看到获奖公布名单上的“呼和浩特市　李炜”是否为“呼和浩特市　第二中学　高二13班　李炜”，如果是，那么怎样领取奖品呢？

李炜

没错，就是您。我们出于对中奖者隐私的保护，所以在中奖名单上并未公布中奖者详细的信息，但各位中奖者的详细地址、联系方式，我们都是有备案的。您将在开学后，收到我们寄给您的奖品。

各位编辑朋友，你们好。我是一个最近才开始迷恋掌机和贵杂志的玩家，目前已经深陷其中不能自拔了，不过幸好还不影响工作和休息。今年一月份，我入手了NDS，是和朋友一起买了两个，朋友的机器还不错，各方面都完好，可我的机器就不行了，后来玩游戏时下屏就发现一个坏点，害得我郁闷了很久。后来发现，如果刚开始买机器的时候，设置好NDS内置的闹钟功能并开启的话，两个屏幕都会变为全黑，这个时候相对容易检测到屏幕周围的坏点。可惜现在都已经买好了，也就只能自己在家郁闷了……希望这个方法对以后大家购买NDS有些帮助。另外，我想了解一下，2月份发售的港版PSP，和原来的日版相比有什么区别吗？是不是就仅仅是屏幕改为SAMSUNG屏而已？是否有缩水现象？

Yin、Bruce

感谢您把自己的购机经验分享给大家，相信会对将要购买NDS的玩家有所帮助。港版PSP并没在2月发售，相关的一切还是未知。不过马修购买的这批PSP，感觉□键的按键感觉比原来的PSP好了不少，但又整体出现了碟舱略有松动的问题……

掌机王SP的各位小编们大家好，我是南京的一名玩家，想买GBALink ZIP II 256M的卡带，请问烧录卡可以用来看电影吗？一般支持什么格式的电影，一般256M的价格是多少？有无更大容量的烧录卡？还有，请问CF卡和SC卡具体是什么东东啊，我只是经常听，但是不知道有什么区别，谢谢。

njluxx

一般来说，用GBA看动画、电影等都需要用工具将视频文件转换为GBA格式文件，但转换后的文件容量大且播放效果不好，后来有了电影卡、SC卡、以及众多的GBA格式的动画片，才真正实现了用GBA（SP）看动画片的梦想。256M的ZIP II官方建议零售价为428元，并口烧录器价格为78元，USB烧录器价格为98元。

CF卡是在数码领域应用很久的存储设备，SC卡则是让GBA正常读出将保存在CF卡中的GBA游戏、电影等等的烧录卡。

《瓦里奥制造》CD计划始动

玩过“《瓦里奥制造》系列”的朋友一定留意到游戏中的那些不同风格的歌曲吧？如今，《瓦里奥制造》CD的制作计划已经启动了，在面向玩家的人气歌曲投票的前五名中，《摸摸乐》里的吸血少女阿丝蕾关卡的歌曲《阿丝蕾之歌》名列榜首，两首初代《瓦里奥制造》的歌曲《飘荡着声音的波涛》和《春夏秋冬》分列二三，《大回转》中那首清新的《莫娜比萨》排名第四，第五名则是GC版《瓦里奥制造 大集合》中的歌曲《忍者龟》。



致歉

上辑《掌机王SP》的赠品出现了与宣传不符合的情况，总价值80元的充值卡（30元语音充值卡+50元彩信充值卡）实际发放的变成了48元的充值卡（30元语音充值卡+18元笑话充值卡），对此情况我们对广大读者表示万分抱歉，出现该情况的原因是发货商处出了些差错，将“50元彩信充值卡”弄错成“18元笑话充值卡”，希望广大读者表示谅解。我们不仅会在本辑《掌机王SP》补发价值50元的彩信充值卡，弥补大家的损失，为表歉意，我们还加送面值30元的“华仔语音充值卡”。希望大家继续支持《掌机王SP》。

通知

《掌机王SP》第5辑中奖者黄伟佳的奖品退回编辑部，信息如下：

黄伟佳　　523290　广东省东莞市石碣镇中心小学601班，奖品为11、19日发快递包裹。

《掌机王SP》第7辑中奖者牟俊桥的奖品退回编辑部，信息如下：

牟俊桥　　404000　重庆市万洲区第二高级中学初三5班。退回原因为无人领取。

请黄伟佳和牟俊桥两位玩友看到通知后尽快联系编辑部，以便我们为您尽快寄发您的奖品。

更正

《掌机王SP》第10辑179页中奖名单中“《掌机王SP》第7辑大奖揭晓”应为“《掌机王SP》第8辑大奖揭晓”，特此更正。

《春节掌机购机指南》中提到SC卡由于插口问题不能用在NDS上，实际上，厂商已经针对这个问题作了纠正，而各位买NDS的玩家，也又多了一样即可以当大容量烧录卡又可以用来看电影看动画的实用周边了。



▲欧版《人形电脑天使心》？

《掌机王SP》征稿启事

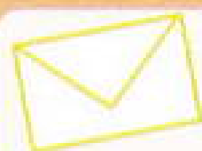
《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。千里之行，始于足下，小编和各位优秀的撰稿人都是从这第一次开始。欢迎大家拿出您的智慧、水平和勇气，踊跃投稿。

投稿要求

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。另投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　　或发Email至pgking@263.net




《掌机王》邮购信息




目前编辑部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第2辑、《掌机王SP》第4辑、《掌机王SP》第5辑和下一辑的《掌机王SP》，定价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至0931-4867606



继续期待大家的意见和建议



新年已过，小编们也力求在2004年的基础上更上一层楼，而《掌机王》和《掌机王SP》的成长，是离不开各位读者们的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足之处以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。

或发Email到pgking@263.net

中国移动手机用户可以发短信DC+意见与建议到33557770。

问题地带

《掌机王 SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明“问题地带”字样哦。近来邮箱里的信件有所增多，但那些标题为“问题地带”的信件真让人一目了然啊。

请问在研究中心《口袋妖怪》的栏目里，在努力值的分配建议中，经常提到的“耐久”指的是特防还是物防？

陈展纶

所谓耐久，实际综合了物防、特防和HP三方面参数，打个比方，比如212号铁甲螳螂，物防高特防低，补特防就能弥补整体的耐久，但补物防就可以用做物防盾——具体怎么用要根据队伍分配来定，所以一般就笼统地将这三项数值称为耐久。

看了你们《龙珠 大冒险》的特快我有个疑问。请问一星龙珠在炒饭城的什么地方，我都打了几遍了，可还是找不到。是不是写错了啊？

shy

这个问题问的人还挺多的，特快中没有写错，这些宝物都在一些很阴险的地方，要细心大胆才能顺利找到。炒饭城就是ピラフ城，首先你要拥有能够随时伸长的金箍棒，然后见图。



▲此处要打掉石块从下方路线前进。



▲进行到此处时用金箍棒来到上方。打掉右边挡路的石块进入内部便可得到一星龙珠。

小弟玩《合金弹头》时候，得不到第55张卡片啊！痛苦ING，是不是卡带的问题？我是反复接关才过去最后一关的，是否因为这样才无法得到？

王迪

不用担心。55号卡片的取得跟接关次数完全无关。在第5关的内部有上下的分支，你一直朝上走，到达图中位置后开枪击打木桶便可。得到后你便可前往隐藏关了。







在下正在进行psp版《白发魔女》，现在在船上触发不了剧情，请雷伊兄火速帮忙。

上海 frozen bee

具体不知道你说的是哪个地方。其实游戏中与触发剧情相关的人物头上都会有红色的感叹号出现，与他们对话就可以继续发生剧情。注意多在船上转转，包括甲板上有时也会发生剧情，这样就可以继续推进故事了。

我是一个《掌机王SP》最忠实的读者，最近发生了件奇怪的事，我在玩《圣魔之光石》时中断了。第二次调取中断记录后发现所有的敌人全部变成了8226级，并且职业全部变了（BOSS变成了圣骑，山贼成了勇者……）。请问这是何等问题？

苏州 王子罡

仔细看了一下信，发觉没看错。正常游戏是绝不会出现这个情况的。看来这个应该是D版卡的问题吧。

祝小编们新年好。我想问一下，《世界传说 换装迷宫3》我已经打败邪恶主角了，但是我和村里人告别后没有过关画面，为什么啊？是不是我没有说得20话里的人物就不能过关啊？望回答。

陕西 ntrqz

在村子中和NPC对话的时候。当同一个区域有两个人时，在对话中按左右键可和后面的人交谈，当和所有人对话后才会出现通关画面。

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第9辑大奖揭晓
63名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

北京市朝阳区

石龙

二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

哈尔滨市道里区	田冲
河南郑州中牟县	马万径

三等奖10名：大陆行货版小神游SP

西安市新城区	王超强	北京市崇文区	杨晓
上海市浦东新区	孙杰	广东省广州市	谢耀威
山西省太原市	高毅	新疆克拉玛依市	孙越
重庆市北碚区	李洁	广东省汕头市金园区	肖泽帆
大连市中山区	于卡尔	湖北省武汉市洪山区	王波

四等奖50名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

无锡市	吴大卫	昆明市	万瀚程	桂林市	秦云斌		
北京市	朱慧	哈尔滨市	周杰	海口市	李芬兰		
西安市	申斌	石家庄市	程林	柳州市	冯楚欣		
武汉市	马天	秦皇岛市	张龙	昆明市	曹利强		
天津市	李智	义乌市	王政浩	西安市	郭晋		
武汉市	吴昶	珠海市	卢宇浩	吉林市	俞斌		
南京市	陈国庆	福州市	柳君	广州市	黄仲章		
天津市	张文涛	珠海市	宁昊	江阴市	沈超群	济宁市	石楠
沈阳市	张斌权	韶关市	冯羲	上海市	成晨	沈阳市	石爽
常熟市	潘旭宇	武汉市	程慧明	北京市	谭钧予	建德市	吴志青
厦门市	黄玉文	遵义市	蔡明	抚顺市	王勇	赣州市	赖鸿
保定市	高超	上海市	沈武士	呼和浩特市	魏炜	天津市	王祎
汕头市	林淮	沈阳市	刘晨	洛阳市	李鹏尧	宝鸡市	王昊
南通市	陈佳	郑州市	张力	银川市	冯婧	长春市	田旭

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖

交流空间

又是一年春来到，当看着玩友们将自己的资料纷纷发来时，小编真的有种说不出来的高兴感觉。不过由于空间有限，一些玩家的资料如果投来数月还未见登载，就记得再投来一次哦。还有大家注意了，本次交流空间的名单中，不仅有三位MM，还有《掌机王SP》第5辑中奖者蔡以俊玩友。

姓名：刘名　　昵称：Illuminator
性别：女　　年龄：18
拥有掌机：GBC、SP、NDS
最喜欢的游戏：《动物管理员》、《钻子先生》、《为你而死》
Email：BambooLHX@hotmail.com
地址：上海市四平路999号高二（13）班
邮编：200092
想说的话：希望认识更多的掌机玩家。

姓名：马妍　　笔名：树雨
性别：女　　年龄：17
爱好：游戏、动漫、画画、看书、音乐
拥有掌机：小神游SP（准备买）、NDS或PSP（如果中奖……）
喜欢的游戏：是游戏都喜欢……
Email：youna 888@yahoo.com
地址：妈妈不让说……
想说的话：呵呵，想找我的话就来吧！

姓名：sweety　　性别：girl
年龄：16　　拥有掌机：NDS
喜爱的游戏：《牧场物语》、《铸剑物语》……
Email：s816602@126.com
QQ：263111657
地址：上海市黄浦区天柱山路16号602室
邮编：200011
想说的话：希望和所有喜爱游戏的人做朋友。

姓名：黄煌　　昵称：太子☆煌
性别：男　　年龄：1985年生的
最喜欢的游戏：《洛克人ZERO》、《口袋》，还有无聊的时候什么游戏都玩.
Email：snkh@163.com
QQ：76162129　　我的群：7125698
地址：福建省泉州市丰泽大酒店362000
想说的话：祝《掌机王SP》能芝麻开花——销量节节高啊！

姓名：雨峰　　昵称：小蜜蜂
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB(绿)、GBC(蓝绿)、GBA(橘黄)、GBA SP(蓝)、PSP(黑)
最喜欢游戏：《真·三国无双》、《黄金太阳》、“《KOF》系列”
Email：fengpsp@163.com
QQ：262025849
地址：福建省漳州市南靖县南靖一中初三（3）班
邮编：363600
想说的话：对学习我永远追求，对游戏我永不放弃！

姓名：神艾尼路　　昵称：幽冥神龙
性别：男　　年龄：1985年生的
拥有掌机：GBA、WSC、NG、NDS、N-GAGE QD等
最喜欢的掌机游戏：“《洛克人》系列”、“《瓦里奥制造》系列”等等
Emai：xkgn803@126.com
QQ：53742271
手机：139-17059822（短信）
通讯地址：上海市闵行区莘朱路879弄131号101室
邮编：201100
想说的话：我好想要NGPC、GP32、雅达利的Lynx（传说中的，从没见过实物）、当然还有最新的PSP！（上海的价格实在是……）

姓名：孟庆斌　　昵称：ZeroOmega
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP（银）
最喜欢的游戏：“《洛克人》系列”
手机：136-12099373（短信）
地址：天津市河西区围堤道145号佟楼中学高三（3）班
邮编：300074
想说的话：喜欢洛克人的玩家，给我来信，交个朋友，好吗？

姓名：贾设　　昵称：南梦～宫仔
性别：男　　年龄：快拿身份证了。
拥有掌机：SP（红）
最喜欢游戏：在“传说”的“海贼时代”，我驾驶着“高达”在“恶魔城”的“牧场”里和“洛克人”玩“机战”。65340810
地址：桂林市五中高04-3班
邮编：541001
想说的话：希望与所有的机战迷交流，与任氏FANS共商购入NDS之大计，来信必复！

姓名：胡克　性别：BOY
年龄：19　QQ：185431259
拥有掌机：GBA（黑）、GBA SP（红）、PSP（一个月后）
拥有游戏：《FFTA》、《黄金太阳》、《龙珠Z》、《口袋妖怪 蓝宝石》等。
爱好：足球、游戏、动漫
Email：hookerlxx@163.com
地址：浙江省丽水师专附高高三（8）班
邮编：323000
想说的话：距离不是问题，年龄也不是问题，只为一个共同的目标，大家一起努力！

姓名：王掬周　性别：男
年龄：13　电话：(010) 68323846
拥有掌机：SP（红）、NDS（梦想中）、PSP（梦想中）
最喜欢的游戏：全部的RPG、ACT类型的游戏。
拥有的游戏：《口袋妖怪 绿宝石》、《洛克人》全部已出的、《光明力量》
想说的话：此次是偶尔买到《掌机王SP》，以后还请多多关照。还有我想与天下人交玩友。

姓名：陈瑜　性别：BOY
年龄：16　拥有掌机：GBA
最爱的游戏："《口袋妖怪》系列"、《鬼武者》等。
地址：上海市南汇区为民路汇昆大楼5号门101室
邮编：201300
想说的话：玩，玩，玩，玩啊！真快乐。

姓名：卢徐超　性别：男
年龄：16
最喜欢的游戏：全部RPG和《守护英雄》。
地址：浙江省佳善县塘佳善中学高一（7）班
邮编：314100
想说的话：《掌机王SP》我每期都看祝你们越办越好。

姓名：黄俊龙　性别：男
年龄：16　QQ：45623033
拥有掌机：GBA（黑）
最喜欢的游戏：《网球王子》等。
联系地址：广西柳州市谭中大道医药公司宿舍2栋2-5-1
邮编：545005
想说的话：祝《掌机王SP》越办越红火。

姓名：韩兆鑫　性别：男
QQ：101109735
拥有掌机：GBA SP（红色）
最喜欢的游戏：《晓月圆舞曲》、《FFTA》、《幻想传说》、《守护英雄》
联系地址：北京市朝阳区北四环路97号北京联合大学自动化学院0308332206 106信箱
邮编：100101
想说的话：游戏性最重要，NDS是王道。

姓名：张炜　昵称：海文
性别：男　年龄：22
拥有掌机：GBA SP（黑）
喜欢的游戏："《游戏王》系列"、"《恶魔城》系列"、"《机战》系列"
QQ：8057442
联系地址：广东省佛山市顺德区容桂镇容港路8号广东科龙电器股份有限公司集团公司总裁办行政事务处
邮编：528303
想说的话：决斗！抽卡！"吸血鬼猎人"攻击！充动魔法卡死者苏生，由墓地召唤"高达RX-78"，出击！

姓名：胡江浦　笔名：PG很痛
性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA（透明蓝）
拥有游戏：全"《机战》系列"、《烈火之剑》、《超级大战争2》等
地址：河北辛集中学300班
邮编：052360
想说的话：祝《掌机王》越办越好，希望能和大家交朋友。

姓名：荣坤　笔名：永恒
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB（绿）、GBC（紫透）、GBA（银）
最新换的游戏："《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"……
地址：广东省东莞市寮步镇石大路22号
邮编：523400
想说的话：交流空间这个栏目非常好，也祝《掌机王》越办越好。

姓名：伍尔佳　性别：雄
年龄：20　星座：白羊
拥有掌机：GBA SP（炭黑）
最爱游戏："《瓦里奥》系列"
通信地址：广西桂林市中隐路38号
邮编：541002
想说的话：首先，我感觉《交流空间》像是一部同学录；再次，谁有《瓦里奥大陆2 迷失的财宝》要卖？价格面议，女性从优。

姓名：蔡以俊　性别：男
年龄：15
拥有掌机，GBA（黑色）SP（抽中的！）
喜欢的GAME：《口袋妖怪》、《机战》、《光明之魂》
地址：上海市浦东新区崂山东路571弄5号2408室
邮编：200122
想说的话：喜欢游戏的都写信来吧，来者不拒！如果也喜欢"《口袋妖怪》系列"的也给点面子啊，交个朋友，我这可找不到知音啊，555……（马修：其实上海经常有《口袋妖怪》玩家的聚会。）

乱谈《火纹》同伴加入的模式

文 左传 编 LIKY

GBA上的《火焰之纹章》到现在已经发售三作了，每一作的推出都大受玩家的好评，尤其是其中充满个性的同伴是广大"火纹迷"喜爱、关注的焦点，今天在这里我就不说前人已经说过的东西了，说说同伴加入的模式问题：

《火纹》每一作的同伴都有数十人之多，加入的原因也是五花八门，但总结起来无非也就是下面几种模式：（为了不引起里面各角色Fans的众怒，在下文中鄙人就不提及具体姓名了，只是总体概括一下）



▲最离奇的入伙——打赌。

1.原始的正规军：开始时候自动加入的，例如小红小绿圣骑等等，这些一般都是从头至尾跟随主角为其攻城拔寨出谋献策的，其实只有他们才应该是真正的正规军啊，其他的应该都属于野战军了吧。

2.奇妙的缘分：就是在战场上因为某某人以前的一面之缘、一见钟情再或是仰慕某某、找某某寻仇而加入的。（奇怪的是：为什么每次寻仇都不成而反成朋友了啊！难道我方有不亚于唐僧的角色或者有能够给人洗脑的超能力者，这点实在令人费解。）具体来说就是战斗前看见我方的××和敌方的××说了几句话，那么十有八九在下面的战斗中就可以我方的这名角色去说得敌方的那名角色。其实这完全可以说是制作者看我方势力还不够强大，想让主角一行早点成长而单纯地为了让某人加入而加入，并且有时根本就是因为一些莫名其妙的联系就迅速使之入伙，这样的设定实在是不够厚道……



3.血浓于水的亲戚：此类是在战场上××看见××立刻觉得这家伙看起来很眼熟啊！莫非就是传说中很长时间没有见面的哥哥（弟弟、姐姐、妹妹、叔叔、阿姨、师父、徒弟配偶等等），然后过去搭讪，得出自己原来的假说是正确的，于是对方加入。真是父子、兄弟、以及有一点点血缘关系的亲戚们都齐上阵啊！

4.友情无价的王国军：别的国家及其他机构的援军，这个就没有什么好说的了，这些人往往会帮忙帮到底，直到替主角完成光复王国的重任，可谓是鞠躬尽瘁、活而后已……

5.义务献身的雇佣军：在某地混不下去了或者失去了原雇主需要靠卖身来挣一点点微薄的收入养活自己而投靠我方的人们，不过在《火纹》故事中往往都是干打雷不下雨，说是雇佣军，但很少见主角拨经费而付诸行动的，当然个别人士除外，比如那个不厚道的"20000G"……

6.落魄的雇佣军团：这一类伙伴和上面说的一种又有了区别，顾名思义，落魄一词已经说明了这些同伴的性质，But it is not important，重要的是他们是完全免费的！哈哈，这下子主角



一伙可以不费一分一厘、名正言顺地奴役他们了。

7.处于危难的临国王子公主：和上面的落魄佣兵团一样都是属于面临无路可走的境地，不过他们可以借助主角的力量来为自己复国，和主角一行也算是互相利用吧。

8.需要帮助的龙族：能在战斗中变身成有着奇异力量的龙族们在《火纹》里总是处于弱者的位置上(此弱者指剧情中而非战斗中)，他们往往活在被反面角色剥削、迫害、利用以及被人类所排斥的生理心理的双重阴影之下，可见他们的境况是多么可悲啊！在这个时候，我们的主角及时出现了，用温柔的话语动之以理、晓之以情将其骗入伙，利用其强大的力量为己服务，可谓是用心良苦啊！

9.英勇的志愿军：说白了，他们其实就是一些比较"愤青"的同伴，由于看不惯××帝国的行为或者自国人民处于水深火热之中，在主角一行访问村庄或是农家时主动请缨要求为国捐躯的热血汉。

10.被激将的隐士：这是鄙人归纳的最后一类同伴了，本来这些人都是隐居深山不问世事做人低调的，结果因为我方的到来而被激将法骗出山林为其效力，高亢出山。其中的激将说辞一般都有固定的模式，这里就来说说吧：很早就听说××怎样怎样，今日见来怎样怎样，以我军目前的实力怎样怎样，如果你不出山怎样怎样……(中间省去若干肉麻的话)……××你终于肯和我们并肩战斗了，这样光复伟业就怎样怎样……

看过上文后相信读者们都会会心一笑吧，那么我的目的也就达到了，这样的文字只要看过就可以了，达人们也就不要深究了哦。

另外，玩过GBA上"《火纹》系列"的朋友不知有没有注意过这样的问题：为什么GBA上的每作《火纹》中总是敌方××角色为了某人、某某人或是为了什么精神而坚守自己的岗位宁死不屈，最后被我方乱刀砍死、乱箭射死、乱斧劈死、乱枪刺死、乱魔法轰死……而我方的人总是逢战必胜，所到之处势如破竹、血流成河。这、这不公平啊，对不？并且我方的已经加入的人物(只要不在战斗中死亡)总是能够按照剧情平平安安活到THE END，无论这人是大是小，是老是少，是贫是富，是俊是丑，都能硬挺到最后一刻，想想看那么长的战争时间，老人和小朋友就没有因为生病或意外而与世长辞或幼年夭折的？这与敌方角色生死的待遇相差太大了吧！

游戏中的敌方人物不是屈服于我方(即使是×牙或是帝国×将)，就是被我方杀无赦(《烈火》中莱纳德兄弟也是因为我方的原因被杀)，难道就没有既不取义成仁也不临阵脱逃而是看穿世道、看破红尘背离原主公而去的？非得到最后硬着头皮上阵，还要落得战死疆场的下场？唉，可悲哦！难道他们就不能像我们的同伴一样在危险的时候都先躲进村庄或是农家等待机会东山再起？说到这里，不禁想到了《圣魔之光石》里的××大叔，他也算是GBA《火纹》系列中第一个叛变我方的角色，他的下场也是十分凄惨。所以期望老任的下部作品能安排几个敌方打入我方内部的角色(像《泪指轮》里的基克一样)，在内部挑起纷争，让战争来得更惨烈些罢！

上述也都是鄙人玩GBA《火纹》总结出来的恶搞小文，希望大家以娱乐为主，拍砖什么的也就免了吧！



牢骚&诉苦，我的掌机屏幕辛酸史
——难道我是屏幕杀手？

文 东方霸主 编 LIKY

先稍微解释一下，通常所谓的掌机屏幕，是指为了美观以及标示LOGO而在液晶屏上方的那个东西(俺不知道都是啥材料啊，纯属个人观点，大家尽管874)。

在GBA SP诞生以前，GB系列主机的屏幕都是很脆弱的，动不动就会出现几条划痕，当然GBA SP的屏幕也不能拿手乱碰，虽然是折叠式不容易伤到屏幕，但是脆弱的本质是没有改变的。至于NDS，因为我没有所以也就不知道屏幕的坚强程度如何了，我有幸玩过一次PSP，但由于屏幕贴着贴膜(不是"屏幕杀手"那种)，是否坚强也不得而知(路人甲：难道你想测试不成？)，不过以PSP屏幕的素质，即使有划痕，玩时也是感觉不到的(SP就是这样，由于有了前光，屏幕上的划痕只要不是"硬伤"，玩时也是无视的。关于"硬伤"后文会解释)。

而随着掌机的进化，大家对于屏幕的保养也在不断积累着经验，都有自己的心得。在这里，我不想去谈自己保养屏幕的心得，因为你没看到文章的标题吗？我是来发牢骚、来诉苦的，对象就是我的3台掌机的屏幕，还请大家能忍而听之……这些掌机，有的已经离我远去，有的还在我的身边……

2000年8月，GBC入手，心情那个激动啊，可是那时不太懂行，机子是在商城里买的，价格高不说，包装盒还是旧的，搞不好是二手机我都不知道。就这样俺有了自己的第一台掌机，结果买回来的《口袋绿》还出现了啥"数据损坏"问题而去换卡，郁闷！由于没有经验，很快GBC的屏幕就横七竖八了，不过还好，由于某种原因(阿Q精神)，觉得并不影响游戏，可是，在我把GBC借给同学打《潜龙谍影》(GBC末期大作)时，他把机器还给我后，发现在屏幕的左边缘出现了一道横向3cm的划痕，他还不承认。那划痕和以往我以前所见到的不同，很深，你想无视都不可以，严重影响玩游戏时的眼球！而那种很深的划痕，就是上文提到的"硬伤"，一般是由于屏幕和比屏幕硬得多的物体剧烈接触所致。不得已，去装了个组装贴膜，因为可以遮盖"硬伤"，心理能得到安慰(要知道我很爱机的)，"硬伤"伤在机上，痛在我心……但是，我是在花了的屏幕上贴了一块后来被大家广为传颂的"屏幕杀手"贴膜(吐)，"硬伤"虽看不到了，但是组装贴膜那"屏幕杀手"的称号可不是浪得虚名，现在真不理解那时自己的思维。结果可想而知，屏幕再一次花了，且更厉害，郁闷之后我来了个干脆，把外面贴膜以及原来的屏幕都揭下了，而残留的胶块又让我大费脑筋。后来在老爸的劝说之下(？)，为了保护好液晶屏，我把组装贴膜又装了上去。这里得和大家说一下我的一个心理，比如屏幕出现了划痕了吧，我就有种"干脆让划痕来彻底些吧"的BT心理，有时就刻意制造划痕，可能我需要心理医生吧。说回那台GBC，后来又遭受到了我对它屏幕对比度的调试的酷刑(方法就不说了，免得好奇者将机子弄坏后来追杀偶)，结果是在买GBA时以50元卖了(败家啊)。

2001年底港版GBA入手，心情大激动！可是我这人好象有犯同样错误的毛病——这次变本加厉了，买机时就在JS的舌头口水下(这是啥形容？)贴上了"屏幕杀手"……同样不久就花了。后来借给了同学，事实证明这又是一个错误。那同学觉得屏幕看着累，经我同意后把贴膜去了，残胶也被他很好地用橡皮去除了，可是不幸还是发生了，更不幸的是与以前的情况几乎一样，同样是在屏幕左边，同样是"硬伤"，同样是可以通过"屏幕杀手"遮盖，不同的是我没有遮盖，不同



的是这次“事故”的原因明确：那同学又借给另一个同学，那家伙上课玩时为了回避老师(机战后遗症)，把GBA往课桌里收时，屏幕磕到了桌边……我不知道真实情况，但是至少这次的同学给了我一个原因，而GBC的那个连原因都没有，这至少让我看清了一些东西。后来发生的事情与GBC时差不多，“硬伤”带来的是不可无视的视觉污染，坚持了一段时间后，买SP时折价300元把GBA也送走了(因为自己表哥和BOSS熟，我也沾了光，否则加上GBA还曾经掉到过地上两次导致外壳轻微损坏的折旧，人家还指不定会不会收呢)……两次，自己的掌机都是在更新时把旧的处理，两次，都是屏幕……从那时起，在我的潜意识里，我给了自己一个名称：真·屏幕杀手(被不明人士追杀)！我想我可能得了什么“XX妄想症”了。

2004年8月台版SP入手，心情虽不激动但却高兴。由于买了《掌机王》，自己也长了见识，晓得了任天堂GB之伟大，所以那时觉得老任的东西还是让人放心的，和BOSS又认识，机子不会有什么问题，所以在店里玩了会儿就买下了。回家后只对那“亮丽”的画面欣喜不已(就当时而言，现在PSP屏幕就素那强啊)，哪想到，游戏切换画面时的黑屏让我看到了一个蓝色坏点。后来屏幕上两个明显的白点又被我发现，经过认真研习后得出——它俩是亮点。看了说明书，上面说是正常情况，可是我发现那“亮点”不像坏点，好象是“浮”在液晶屏上面(真的很难形容)，结果在一次关机情况下，我利用灯光在一个特别的角度也看到“亮点”，数据更新(《逆转》打多了)——它俩是屏幕里的灰尘，再后来又发现至少一粒灰尘(不明显)。要问我为啥确定它们是灰尘而不是别的？汗，这是经验，相信我！

屏幕里的灰尘让我感觉有些影响玩游戏的心情，而那坏点倒无所谓，游戏时除黑屏几乎感觉不到，这也许是自我安慰吧。

就是这样，我的GBC、GBA都离我远去了，而我答应过自己，SP一定要留着，然而身为屏幕杀手的我(不敢用“真”字了)，不知何时SP也会遭殃……

我现在想的是，去游戏店里找BOSS把SP打开把灰吹掉，否则搞不好我的那个心理又会抬头了(寒)……

也许我是夸张了，其实我就是想发发牢骚，诉诉苦，怎么我的掌机屏幕老出问题？我怎么这么倒霉？RPWT？而且SP这个也太冤啦，想知道小编或者大家面对这形形色色的屏幕问题时该怎样看待呢？是否会影响您玩游戏的心情？在这里忠告大家：买机时一定要注意坏点，特别是灰尘，因为灰尘是白色的，显眼。我也就只能说这么多了，否则会扯出更多。只是希望大家不要象我这样郁闷地玩游戏！

最后我想作诗一首，请组织上批准！大家来874我吧！

喔！~

我未来的NDS，我未来的PSP。

你们的屏幕，可一定要好啊~

我决定从江湖上引退，不再做那屏幕杀手了……

LIKY：看到心爱的掌机屏幕上出现坏点或者划痕，相信不少玩家都会有一种嘴里吃了苍蝇的感觉，那坏点或者划痕也许并不明显，但是一旦你某一天发现了它，你以后玩游戏时都会不自觉地去注意它，觉得它就是你的眼中钉、肉中刺，每次都想除之而后快，然而你就是奈何它不得……相信很多掌机玩家都会遇到这样的郁闷事，其实大家应该放宽心态，只要不是影响太大，就没有必要太在意，我们小编也有各种掌机，有些掌机的屏幕也有这样或那样的损伤，尤其是几个已经入手PSP的小编，几乎都发现自己的PSP有坏点的存在，但大家也没有老在意这个，毕竟玩游戏嘛，高兴就好。不过，掌机屏幕都比较娇贵，平时的保养是必不可少的，比如擦屏幕最好用眼镜布，平时不玩时主机最好装在套子里。关于屏幕保护膜，以前的掌机屏幕没有背光，贴上屏幕保护膜后严重影响可视效果，所以不太建议贴膜，而现在的NDS和PSP因为屏幕有背光，贴上膜后观赏效果并不会降低多少，所以最好都能贴上膜，那样对屏幕有个很好的保护，而屏幕贴膜最好选用质量高档的、可反复贴的那种，那种利用胶来粘在屏幕上的贴膜一定不要用。最后希望大家都能爱惜自己主机，这才是最重要的。



▲可不要让你的NDS屏幕变成这样啊！

口袋光环 POCKETHALO VOL.11

精彩内容导视



NDS游戏集锦





大期待作品《恶魔城DS》和《异色代码 双重记忆》的全新影像收录于此。还有《CATCH! TOUCH! 耀西!》的试玩影像哦。

PSP新作大集锦



这里有《波波罗古罗伊斯物语》等三款PSP新作的演示，向大家展示次世代掌机的魅力。

GBA新作拼盘



收录了《大金刚 摇摆之王》和《真·三国无双Avdance》等7款GBA游戏影像。

劲作直击



《机器人大战 OG2》热血战斗影像欣赏

GBA上的辉煌之作，画质提升到顶点的《机战》最新作绝对看得你热血沸腾。

热血最强



《马里奥对大金刚》专家关极限影像

且看我们的达人如何挑战《马里奥对大金刚》的专家关卡的过关时间，达到极限。



3月15日 全国上市

超值赠品



NDS卡带收藏盒
(不包含卡带，一次送3个)

口袋光环
更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。



幸运大抽奖——时尚掌机等你拿







每辑都有大奖
每辑都有惊喜

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第12辑将公布第10辑大奖名单，别错过。

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品

定价：12元
ISBN 7-88488-382-1

